GAMBLER 3/97

Wersja bez krążka CD
100 stron = 3,30 zł

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
marzec
3
ROK 97
Cena 3zł 30gr

GAMBLER

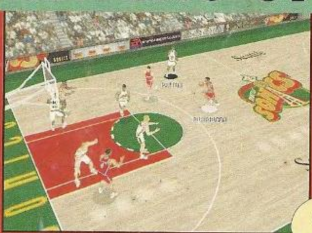
MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Gramy!



Phantasmagoria 2

NBA Live '97



wszystko o grze: **Diablo**

Sex dla o(d)pornych



Odrobina romantyzmu...



Szczypta perwersji...



Trochę igraszek...



I nic???!!!



Szaleństwo 3D

Nadchodzi GAMBLERIADA

ISSN 1230-8676 03



BAL CHARYTATYWNY INFORMATYKÓW '97

Tradycją dorocznych targów Komputer Expo '97 jest zainicjowany i organizowany przez **Wydawnictwo LUPUS** i firmę **MSP/TH' system** Bal Charytatywny Informatyków. Jego ideą jest wspomożenie finansowe i propagandowe Fundacji Pomocy Matematykom i Informatykom Niesprawnym Ruchowo. Podczas balu prowadzona jest kwesta na rzecz Fundacji. Tegoroczne spotkanie odbyło się 22 stycznia w salach balowych hotelu Sheraton Warsaw. Umożliwiła je liczna grupa sponsorów - firmy: American Power Conversion, Compaq Computer, Dell Computer Poland, Edusoft, Hewlett-Packard Polska, IBM Polska, Imation, Lotus Development, Microsoft, Mod-Tap, Novell Polska, Optimus S.A., Symantec. Wśród gości zebrano 16 510 złotych!


M.A.X.
MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™
PROMOCJA!
KUP, ZAATAKUJ,
WYGRAJ
DZIŚ KAŻDY POJAZD
$ 9999
Interplay™
Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT®
ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51
M·A·X·Y·M·A·L·N·E D·Z·I·A·Ł·A·N·I·A W·O·J·E·N·N·E
TWOJA MISJA: Podbić nowy świat leżący na odległ planecie. Jesteście na nim jako pierwsi: Ty – dowódca misji i Zmechanizowany Oddział Szturmowo-Eksploracyjny (M.A.X.), którym dowodzisz. Wszystko musisz zbudować sam: stacje wydobywcze, elektrownie, pojazdy bojowe, fabryki. Cała kolonia? Ty ją tworzysz. Surowce naturalne? Przejmij kontrolę nad wydobyciem. Wrogowie? Zniszcz ich! A będzie ich sporo... Nie jesteś jedynym Dowódcą próbującym skolonizować planetę. Aby przeżyć piekło wojny, które przyniosą Ci następne tygodnie, będziesz musiał dać z siebie wszystko. Zwiad, ciężka artyleria i ofensywy – wszystko na MAX'a!

Alfabetyczny spis ogłoszeń

GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Gambler Numer 3 (40), rok piąty
Gambler CD Numer 3
MARZEC 1997
Nakład: 90 000 egz.
Gambler
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Gambler CD
Numer indeksu: 321753
Numer ISSN: 1427-0307

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz., Recenzje)
Piotr Moskal
(News)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Gambler Serwis,
Listy do redakcji)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., Tete, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)
Współpracownicy: Krzysztof Czulec
Jacek Ilczuk
Przemysław Jędrzejczyk
Wiktor Kozłowski
Rafał Orlow
(CD-ROM Manager)
Paweł Pilarczyk
(Internet)
Lech W. Piotrowski
(strony WWW)
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński

Autorzy: Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Leszczyński
Piotr Lewandowski
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji: 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

Dział reklamy: tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Ewa Wiewiórska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: ReflexBIS;
rastrem stochastycznym 03-748 Warszawa,
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

WWW:http://www.pol.box.com.pl/lupus/gambler/index.htm

Szulerphone, czyli dyżury redakcji, zawsze w środę 14.00 - 16.00

Krajobraz w trakcie bitwy

Zaciekłe twarze, setki kaw, obciążone w 100% komputery i 14-godzinny (w porywach) dzień pracy. Redakcja Gamblera. Bitwa trwa. Kolejny dzień wojny z rzeczywistością.

Zmiana szaty graficznej, która dokonała się w poprzednim numerze, wymagała od nas największego wysiłku woli. Z niecierpliwością i napięciem czekałem więc na komentarze Czytelników i – co za ulga! Okazało się, że 90% z Was ocenia zmiany pozytywnie. Często używacie słowa „najlepszy" i o to właśnie nam chodziło. Jeśli wziąć pod uwagę, że niektórzy z Was są konserwatystami (święte ich prawo!) i każdy nowy pomysł są w stanie zaakceptować dopiero po jakimś czasie, wniosek jest jeden – udało nam się. Znowu.

Oczywiście, jak to zwykle bywa, nie wszystko się udało. W tym numerze, sugerując się Waszymi ocenami i wnioskami, dokonaliśmy jeszcze kilku istotnych poprawek (np. pisownia tytułów w dziale recenzji), a na najbliższą przyszłość też znajdzie się parę rzeczy do udoskonalenia. Przewidujemy m.in. publikację zdjęć autorów opisów, abyście patrząc w mądre i szczere oczy Waszego Ulubionego Pismaka byli jeszcze głębiej przekonani o prawdziwości jego słów.

Skoro więc sytuację na polu walki udało nam się opanować, przystąpiliśmy do realizacji kolejnej „Mission: Impossible". Tym razem postanowiliśmy co miesiąc wydawać Gamblera CD.

Jako kwartalnik Gambler CD zyskał Wasze uznanie, przedstawiał bowiem wybór najlepszych grywalnych demek, jakie pojawiły się w ostatnich miesiącach. Jednak naturalny cykl wydawania magazynu z płytką to cykl miesięczny. W branży gier komputerowych wiele się dzieje i co 30 dni kumuluje się te naważniejsze 650 MB, z którymi każdy gracz powinien się zapoznać – to te 650 MB, które umieścimy na naszym krążku.

Jednocześnie deklaruję, że nie zamierzamy dodawać do Gamblera więcej niż jedną płytkę. Taka działalność musiałaby wpłynąć na cenę periodyku (a staramy się utrzymać cenę na minimalnym pułapie) i nie widzimy w niej sensu. Nie chodzi o to, by zapchać wiele płytek kiepskim materiałem. U nas nie ma rzeczy przypadkowych – tylko to, co najważniejsze.

Ta innowacja wymaga od nas największego wysiłku woli i następnych poświęceń. Ale... Robimy to już od ładnych paru miesięcy i póki co, udaje się. Co prawda, codziennie rano wchodzę do redakcji z obawą, że podejdzie do mnie któryś z moich zastępców na czele zdesperowanego tłumu redaktorów i powie: „Kapitanie! To jest bunt! Proszę oddać szpadę!". To byłoby zbyt piękne... Niestety, trzeba się w życiu jeszcze trochę pomęczyć. Zresztą powiem Wam, że jak człowiek po całym dniu pracy dostanie miłego maila albo przeczyta sobie list z cyklu: „Nowy numer bardzo mi się podobał, jesteście super!", zmęczenie od razu mija. W tej branży nie ma miejsca dla ludzi pracujących dla kasy. Wszyscy pracujemy dla Czytelników. I z dumą ogłaszam, że w swej drodze na szczyt (góry lodowej?) Gambler pokonuje właśnie kolejne wzniesienie.

Alex



NA PŁYCIE

Ecstatica 2

Kontynuacja oryginalnego, przygodowego horroru. Tytuł porównywalny z osławioną serią Alone in the Dark.



Heroes of Might & Magic 2



Znakomicie wykonana kontynuacja znanej gry strategicznej. Kierowani przez gracza bohaterowie gromadzą armie, zdobywają i rozwijają szereg umiejętności, zbierają bogactwa i magiczne przedmioty, toczą bitwy, zdobywają i rozbudowują zamki, zajmują kopalnie z cennymi surowcami.

Magic: The Gathering

Komputerowa adaptacja najsłynniejszej chyba karcianej gry role-playing, Magic: The Gathering. Gracze wcielają się w postacie dwóch magów i walczą ze sobą za pomocą wzywanych potworów, bohaterów i czystej magii.



Sega Rally Championship



Kolejny produkt z linii Sega PC, kto wie, czy nie najlepsza gra samochodowa wszech czasów. Znakomita grafika, dopracowane trasy i samochody.

Tuguli: Wieże Aniołów

Premiera znakomitej polskiej gry – Tuguli: Wieże Aniołów – zrealizowanej przez firmę Optimus–Nexus, znaną z wydania m.in. Encyklopedii Kosmosu oraz programu edukacyjnego Moje Pierwsze ABC.



3rd Reich



Przeniesienie gry planszowej na komputer. Dowodząc alianckimi lub niemieckimi wojskami trzeba wygrać II wojnę światową w Europie. Poza zdolnościami taktycznymi, należy wykazać się umiejętnością planowania strategicznego.

DDTpack

Nowa wersja (wydanie #13) zestawu programów z zawiadującym całością menu.

Uwaga: od tej pory DDTpack będzie dostępny wyłącznie na płytce Gamblera CD.

DirectX 3.0

Nowa, uaktualniona wersja zestawu sterowników graficznych i dźwiękowych dla Windows 95.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\DIRECTX.

Quake: dodatki

Kilka dodatków do gry Quake. Wśród nich ReaperBot – programik, dzięki któremu możesz rozgrywać „deathmatch z komputerem". Szczegóły w pliku readme oraz w artykule z nr. 2/97 Gamblera.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\QUAKE.

Sound Blaster AWE32: dodatki

Znajdziecie tu: programik odgrywający pliki MIDI z wykorzystaniem możliwości SB AWE32, działający w DOS, patch do gry Ultima VIII oraz trzy banki dźwięków (wymagają rozszerzonej pamięci na karcie).

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\SBAWE32.

Archiwizery

Kolekcja popularnych programów archiwizujących: Arj, Rar i Zip, ten ostatni w wersji dla DOS, Windows 3.1x i Windows 95.

Pliki znajdują się w katalogu \UTILS\ARCH.

Ace Ventura

Przygody psiego detektywa w wersji komputerowej. Co prawda, nie jest to gra z fotorealistyczną grafiką i nie zobaczymy tu samego Jima Careya, ale jest na co popatrzeć.



Amulets & Armour

Nekromanta Exiguus wykorzystał ciemne siły do stworzenia armii Undeadów. Ty zostałeś wybrany przez króla – masz zatrzymać zło, zanim zawładnie całą krainą... Interesująca gra; połączenie RPG i FPP (First Person Perspective).



Birthright

Rozwinięcie gry role–playing (o tym samym tytule) w systemie Advanced Dungeons & Dragons. Sierra połączyła w Birthright najlepsze cechy strategii i RPG: gracz walczy o supremację, prowadzi do boju potężne armie, a jednocześnie może eksplorować starożytne lochy, spotykać niezwykłe postacie a nawet innych graczy – gra w sieci lokalnej, w Internecie lub przez modem.



Baldies

Wojna sympatycznych Łysoli zmagających się z Włochatymi. Na każdym poziomie tej gry strategicznej, rozgrywającej się w czasie rzeczywistym, wznosimy budowle, prowadzimy badania nad produkcją coraz bardziej śmiercionośnych broni (np. sideł i min)... W wersji pełnej – kilkadziesiąt scenariuszy.



Fate

Gra doomopodobna. Wykonanie przeciętne, ale za to zaskakująco dobra Sztuczna Inteligencja przeciwników.



Blood & Magic

Osadzona w świecie AD&D gra strategiczna czasu rzeczywistego. 5 kampanii, podczas których gracz będzie miał sposobność odkrywać nieznane krainy, walczyć z dziesiątkami potworów, odkrywać magiczne przedmioty. W grze w nietypowy sposób rozwiązano sterowanie postaciami, tworzenie armii i wznoszenie budynków. (Recenzja – str. 20.)



Daytona USA PC

Kolejna pecetowa konwersja gry znanej z automatów i Segi Saturn. Tym razem ciekawe wyścigi samochodowe. Co prawda, nikną trochę w cieniu np. Screamera 2, ale z pewnością zapewniają rozrywkę na najwyższym poziomie. Co ważne, gra ma „zacięcie symulacyjne", a poza tym przedstawia walkę samochodem z wieloma przeciwnikami, a nie tylko borykanie się z torem.



Destruction Derby 2

Druga część Destruction Derby to wyzwanie dla wszystkich niewyżytych kierowców. W tym wyścigu liczą się spustoszenia czynione na torze, sami też padamy ich ofiarą. Gra jest szybka, dynamiczna, bardzo dobrze wykonana.



Wszystkie tytuły w wersji playable

Witamy!!! Oto nowy, trzeci już krążek Gamblera. Jak zwykle, znajdziecie na nim mnóstwo wspaniałych gier oraz kilka stałych dodatków (m.in. nowe wersje DTTpack i TeTepack). Aby uruchomić instalator należy przejść na ścieżkę WŁASNEGO CD-ROM i odpalić plik GAMBLER.BAT, znajdujący się w katalogu głównym kompaktu. Życzymy dobrej zabawy i do zobaczenia w kwietniu! Już zapewne wiecie, że od tej chwili GAMBLER CD będzie się ukazywać co miesiąc. (red.)

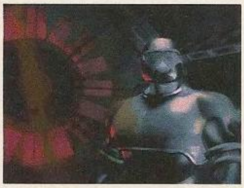
GAMBLER

Alien Trilogy

Konwersja z Sony PlayStation. Alien Trilogy jest grą 3D, osadzoną w realiach kultowego filmu Obcy. Co prawda, wykonanie nie jest specjalnie rewelacyjne, ale za to gra nadrabia klimatem, najmroczniejszym z mrocznych.



Blast Chamber



Gra firmy Activision łącząca elementy logiczne i zręcznościowe. Bohater dostaje naszyjnik–bombę i zostaje wrzucony do wnętrza sześcianu. Może zapobiec wybuchowi bomby, jeśli dotrze do kryształu znajdującego się w sześcianie. Nie jest to jednak łatwe, gdyż sześcian może się obracać.

Diablo

Nowatorska role–playing firmy Blizzard, w której gracz (pod postacią wojownika, maga bądź łuczniczki) eksploruje otchłanie lochów, by – pokonawszy licznych przeciwników – odnaleźć Diablo. (Opis – str. 82.)



JetFighter 3



Błyskawiczna akcja i pełna swoboda działania. Kolejna edycja tej bardzo popularnej gry jest oczywiście dużo lepiej zrealizowana (znacznie lepsza grafika oraz dźwięk) i wzbogacona o wiele elementów klasycznej symulacji lotu. Zachowała niesamowitą grywalność poprzedniczek.

F-22 Lightning

Kolejny symulator wielozadaniowego myśliwca XXI wieku, przyciągający uwagę doskonałą grafiką – ponoć jeszcze lepszą, niż w EuroFighter 2000. Ze szczególną pieczołowitością odwzorowano samoloty. Mnóstwo akcji oraz możliwość gry przez kabel, modem lub sieć lokalną.



Fallen Heaven

Gra strategiczna – świat pokazany w rzucie izometrycznym. Jako dowódca sił ekspedycyjnych musisz opanować planetę.



FIFA '97

Najnowsza wersja znanej piłki nożnej firmy Electronic Arts. Doskonała grafika i efekty dźwiękowe, kilkanaście lig i reprezentacji narodowych, tysiące piłkarzy (każdy dokładnie scharakteryzowany kilkunastoma współczynnikami), kilkanaście typów zagrań.



Gex

Bohaterem tej gry platformowej jest... gekon (coś w rodzaju jaszczurki), który może biegać po ścianach! Po zjedzeniu biedronek Gex wraca do sił, a po konsumpcji stonogi nabiera wigoru – biega szybciej. Wrogów atakuje uderzeniami ogona i pluje kulkami ognia bądź lodu.



G-Nome

Zasiadamy za sterami kroczącej machiny bojowej przyszłości. Dziesiątki ton stali, śmiercionośne uzbrojenie, niebezpieczne misje i smak zwycięstwa.



Helicops

„Strzelanina helikopterowa" z 7th Level. Zwraca uwagę sympatyczny engine graficzny.



Hot Shot

Lubicie żarciki programistyczne na naszym CD, więc oto kolejny: Hot Shot z 7th Level. Zobaczcie, jak wyglądają montypythonowskie wariacje na temat Arkanoida...



Krush, Kill N Destroy

Ma to być odpowiedź Electronic Arts na sukces Command & Conquer: Red Alert. Akcja zaczyna się w połowie XXII wieku. Ludzkość nękana jest atakami wirusów i podwyższoną radiacją. Na powierzchni przeżyły tylko najsilniejsze gatunki roślin i zwierząt. Ludzie, kryjący się dotąd w podziemiach, postanawiają wyjść na powierzchnię.



M.A.X.

Strategia, w którą można grać w czasie rzeczywistym i z podziałem na tury. Wykonujesz misje: wykrycie wroga, znalezienie słabego punktu w jego obronie i zniszczenie wyznaczonych celów na terenie jego bazy.



Necromantics

Zabawna platformówka, w której sterujesz postacią złożoną z cylindra, pary białych rękawiczek i smurfopodobnych butów. Gra przeznaczona raczej dla młodszych graczy.



Neverhood

Ta przygodowa gierka to prawdziwe cacko. Zabawna grafika i dźwięk podkreślają humorystyczny nastrój. Kierujesz ulepionym z plasteliny ludkiem, poruszającym się po plastelinowym świecie...



Microsoft Return of the Arcade: PacMan

Microsoft oferuje cztery najbardziej klasyczne gry komputerowe: Pole Position, Galaxian, Dig Dug i PacMan, wydane w oryginale na automatach przez firmę Namco na przełomie lat 70. i 80.





Scorcher

Wyścigi, w których zamiast samochodem kierujesz kulą. Można ścigać się na czas lub zmierzyć się z przeciwnikami sterowanymi przez komputer.



SimCopter

Miłośnicy symulatorów nareszcie nie muszą do nikogo strzelać. Przeciwnie, zwalczają pożary, patrolują miasta, rozładowują korki, tłumią zamieszki... Wersja pełna umożliwia lot nad własnym miastem!



Terminator: SkyNet

Po znakomitym Terminatorze: Future Shock – jeszcze lepszy Terminator: SkyNet. Po raz pierwszy znakomity graficzny x(n) engine prezentuje się w wysokiej rozdzielczości.



Urban

Dla miłośników gier logicznych. Do pokonania 102 skomplikowane labirynty, a bohater jest ślepy jak kret...



Virtua Squad

Udana pecetowa wersja znakomitej, znanej z automatów i Segi Saturn, strzelaniny Virtua Cop. Gra podobna do Maddog McCree czy Crime Patrol, ale zrealizowana w konwencji grafiki wektorowej.



Star Control 3

Kolejna część epickiej sagi o podboju kosmosu. Przygoda, gra strategiczna i kosmiczna symulacja .



Great Battles of Alexander

Kolejna gra strategiczna z firmy Interactive Magic. Pieczołowicie odtworzona seria największych bitew, stoczonych przez Aleksandra Wielkiego.



Tomb Raider

Premiera tej gry pod koniec 1996 r. przyćmiła wszystkie inne wydarzenia. Doskonała grafika, szybka, logiczna akcja,.



Blast Chamber

Kolejna nietypowa gra zręcznościowa. Fabuła jest stosunkowo prosta – zostajesz wrzucony do specjalnej komory, a do Twojej szyi przyczepiony jest ładunek wybuchowy. Jeżeli nie zdążysz w porę dotrzeć do specjalnego kryształu, aby zdeaktywować bombę – możesz pożegnać się z życiem. Wszystko byłoby proste, gdyby nie dziesiątki przeszkadzajek, a przede wszystkim obrotowe ściany komory. Nagle okazuje się, że podłoga jest ścianą, a ściana sufitem! Zwariowany pomysł. Grafika znośna, oprawa dźwiękowa też w normie, są



opcje sieciowe. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Banzai Bug

Twórcom gier komputerowych nie brakuje dziwacznych pomysłów, czego najlepszym przykładem jest gra Banzai Bug. Wcielasz się w postać młodego robala o imieniu Banzai, który przez przypadek trafił do pewnego domu. Właściciel domu okazał się gościem wyjątkowo pedantycznym, nienawidzącym wszel-



kiego robactwa. Twoje życie jest zagrożone! Po krótkim czasie dowiadujesz się, że inne robale zamieszkujące dom spiskują przeciw jego właścicielowi. Przyłączasz się do spisku. Przed Tobą wiele zwariowanych, zręcznościowych misji. Wszystko w kolorowej, wektorowej oprawie graficznej. Termin: już jest. Producent: Grolier Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Myth

Zapowiedź tej gry „spadła jak grom z jasnego nieba".

Kto by się spodziewał, że mało znana firma Bungie Software (proszę się nie śmiać!) wystąpi z tak ambitnym projektem. Jeżeli gra będzie tak dobra, na jaką wygląda, szykuje się prawdziwy hit. Ale zacznijmy od początku. Myth to strategia rozgrywająca się w fantastycznym świecie, w czasie rzeczywistym. Gracz musi zmierzyć się na polu walki z siłami przebiegłego złego ducha. Największą zaletą gry jest niewątpliwie perfekcyjna oprawa graficzna (mam nadzieję, że widać to na screenach). Poza tym trójwymiarowe środowisko i mnóstwo ciekawych opcji, ruchy wojsk można oglądać z dowolnego punktu przestrzeni, można też zbliżać i oddalać widok. Każdy element terenu jest ruchomy, więc wszelkie wybuchy powodują demolkę, a nie tylko rozbłysk na ekranie (jak w wielu innych grach). Wpływ rzeźby terenu na skuteczność jednostek (nie chodzi tu tylko o szybkość poruszania) – łucznicy stojący wyżej mają dalszy zasięg; duży kamień lub drzewo mogą osłonić Twoje siły przed ostrzałem. Wszystkie obiekty rzucają cienie, całe otoczenie jest dynamiczne. Jak na razie Myth zapowiada się genialnie, zobaczymy jak będzie wyglądał efekt końcowy. Termin: połowa 1997. Producent: Bungie Software. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)





Uczta dla generałów

Great Battles of Alexander

Pierwsza część serii gier strategicznych przedstawiających słynne bitwy. Daje możliwość rozegrania największych bitew Aleksandra Wielkiego.



Kampania zaczyna się od nierównej walki z Grekami pod Cheroneą. Potem czekają Cię walki z Persami i innymi narodami. Jeżeli wolisz walczyć przeciwko Macedończykom, możesz wcielić się w słynnych wodzów takich, jak Dariusz, Memnon czy Clitus i zmierzyć się z siłami Aleksandra. Gra ma znośną grafikę z pseudoizometrycznym rzutem. Chodzi tylko pod Windows. Termin: połowa 1997. Producent: Interactive Magic. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dark Reign

XXVII wiek, galaktyka pogrążona jest w wojnie domowej. Po jednej stronie potężne Imperium, które kontroluje wszystkie źródła wody, a więc los mieszkańców planet. Po drugiej – mała, ale zdeterminowana grupa o nazwie Freedom Guard, chcąca wydrzeć Imperium monopol na cenny surowiec. A gdzie w tym wszystkim jest miejsce dla gracza? Musi odnaleźć pewnego naukowca, wydobyć od niego sekret potężnej broni i skopać d... obu stronom. Fajnie, praw-



da? Zanim to jednak nastąpi, czeka go szereg rozgrywek strategicznych z siłami obu ugrupowań. Termin: połowa 1997. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Dark Colony

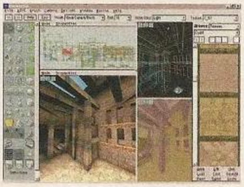
Od chwili, gdy pierwsze statki kosmiczne doleciały po raz pierwszy do Alfa Centauri nie minęło wiele czasu. Był to jednak dobrze wykorzystany okres. Odkryto ponad 30 zamieszkanych systemów, co pozwoliło rasie ludzkiej na rozprzestrzenienie się w kosmosie. Na Ziemi zniknął problem przeludnienia, braku surowców. Bardzo szybko rynek został opanowany przez megakorporacje, które, jak można się było spodziewać, zaczęły walczyć ze sobą. Dark Colony jest grą strategiczną, w której pełnisz obowiązki dowódcy kolonii ziemskiej. Musisz planować nowe inwestycje, ukierunkowywać badania naukowców, a gdy przyjdzie czas, zmierzyć się z wrogiem, niekoniecznie ziemskiego pochodzenia. Termin: połowa 1997. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

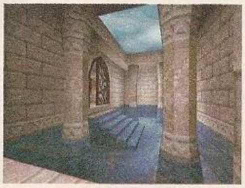




UNREAL

Unreal (w wolnym tłumaczeniu „nierzeczywisty") to gra, nad którą od dwóch lat pracuje kilkuosobowy zespół z firmy Epic. Firma ta nie wydała do tej pory żadnego zasługującego na uwagę „doomowca", jednak za sprawą swego nowego dzieła może trafić do czołówki.





Przy pierwszym kontakcie z grą (a raczej ze screenami i demkami) zauważamy niewiarygodne przywiązanie do detali. Pięknie wymodelowane wnętrza i postacie pokryte są doskonałej jakości teksturami, stworzonymi w całości przy użyciu programu Fractal Design Painter. Na komputerach z procesorem MMX wszystkie tekstury będą wyświetlane w 65 tys. kolorów.

Absoulutnie rewelacyjny jest sposób, w jaki gra współpracuje z sieciami – a dokładniej z Internetem, który autorzy uważają za główną platformę dla wieloosobowej rozgrywki. Otóż można łączyć serwery! Każdy budynek może się znaleźć w pamięci innego serwera. Zamek może stać w USA, a lochy mieć np. w Australii. Liczbę osób grających na jednym serwerze będzie ograniczać tylko moc maszyny i szybkość połączenia. Nastąpi odejście od struktury „levelowej" na rzecz spójnego, rozległego świata.

Zarysowany obraz, jakkolwiek niezwykle obiecujący, nie pozostaje bez skazy – mam na myśli wymagania sprzętowe. Cuda się nie zdarzają – albo będzie nas stać na zakup dobrej karty 3D (VIRGE NIE WYSTARCZA) i procesora MMX (od 166 MHz w górę), albo Unreal może się okazać ociężałym żółwiem. Zachwyceni, aczkolwiek ze szczyptą sceptycyzmu, czekamy na Unreal. Oby okazał się choć w połowie tak dobry, jak to wynika z zapowiedzi.



Termin: jeszcze nie znany. Producent: Epic. Platforma: PC CD-ROM. (RooS)

THE QUIVERING

W tej grze zręcznościowo–przygodowej połączono wątki i postacie z kilku klasycznych filmów grozy. Mamy Frankensteina, Draculę i kilkanaście innych popularnych stworów, a wszystko oprawione typowo kreskówkową grafiką. Quivering wyróżnia się także sporą dawką humoru.



Obrót o 360 stopni, widok oczami głównego bohatera. Gra wzbudziła moje zainteresowanie ze względu na odniesienia do filmów. Oprócz tych klasycznych, jak wspomniany Frankenstein czy Curse of the Mummy, znajdziemy w niej również klimaty z całkiem „świeżego" Evil Dead (notabene, to jeden z moich ulubionych horrorów). Termin: połowa 1997. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

STARGUNNER

Historyjka tej gry jest prosta, żeby nie powiedzieć – banalna. W galaktyce Andromedy mieszkańcy planety Zile szykują się do inwazji na sąsiadów, Ytimian. Ci ostatni, przeczuwając zbliżające się zagrożenie, trenują elitarny oddział pilotów nazwanych Stargunners. Stoi przed nimi ambitne zadanie – polecieć na Zile i zniszczyć trzy bazy, w których stacjonuje flota przeciwnika. Jeżeli im się uda, niebezpieczeństwo



zostanie zażegnane. Według zapewnień autorów – to najlepsza strzelanina, jaka powstała na PC.

Termin: już jest. Producent: Apogee. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

Theatre of Pain



Od czasu wydania Mortal Kombat 3 żadna bijatyka nie zwróciła na siebie większej uwagi. Może impas ten uda się przerwać najnowszemu produktowi firmy Mirage.

Theatre of Pain to bijatyka, w której używa się nie tylko pięści i nóg, ale również (a nawet przede wszystkim) akcesoriów pomocniczych w postaci mieczy, toporów i młotów bojowych. Grać można pojedynczo lub w dwie osoby, grafika jest bardzo dobrej jakości. Gra oferuje to, co jest najlepszego w bijatyce, czyli kombosy i kontry. 12 postaci do wyboru. Termin: połowa 1997. Producent: Mirage. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Przegląd sportowy

Front Page Sports: Football Pro '97

Najlepsza gra–symulator futbolu amerykańskiego według wszystkich czasopism komputerowych w USA. Gdy grasz w Football Pro '97, wtedy każde zagranie, 40 jardowy bieg i touchdown jest (podobno) rzeczywistością. Produkt Sierry pozwala oczywiście wcielać się w rolę menedżera i/lub trenera oraz rywalizować z kumplami przez modem, sieć i Internet. Producenci zachwalają przede wszystkim swój system prezentowania meczów w 3D: CAMS – Camera Angle Management System. Termin: już jest. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)



Front Page Sports: Golf

Golf od wielu lat cieszy się stałą popularnością wśród producentów gier komputerowych. Tym razem za produkcję zabrała się Sierra, a owocem pracy jest gra z serii Front Page Sports. Oprócz standardowych opcji, nowy Golf oferuje graczowi zaawansowane algorytmy wyliczania trajektorii lotu piłeczki, trójwymiarowe środowisko, pomoc dwóch słynnych golfistów oraz 12 różnych typów rozgrywki. Gra zawiera oczywiście opcje sieciowe, dzięki którym można pograć z amatorami golfa z całego świata. Termin: już jest. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Madden '97

XXXI Super Bowl już za nami. Jeśli styczniowa transmisja w DSF wzbudziła w Was zainteresowanie futbolem amerykańskim, to odsyłam do gry Madden '97. To prawdziwa skarbnica wiedzy o NFL. Na krążku znajdziecie kilkadziesiąt filmów, tysiące statystyk, aktualne i najlepsze w przeszłości drużyny amerykańskiej ligi futbolowej. Można walczyć na boisku oraz sterować grą z ławki rezerwowych. Całość ujęta w atrakcyjne ramy (wizualne i dźwiękowe). Termin: już jest. Producent: EA Sports. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Sega. (kristoff)

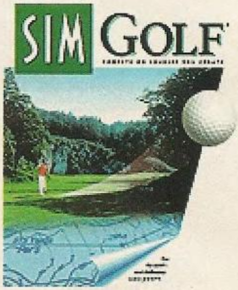


Power Move Pro Wrestling

Acclaim nie jest jedyną firmą produkującą bijatyki. Ostatnio tą specyficzną dziedziną gier komputerowych zajęła się Activision. Jej najnowsze dziecko, Power Move Pro Wrestling, przedstawia (jak nietrudno się domyślić) popularne w Ameryce walki zwane wrestlingiem. Do wyboru 12 zawodników z całego świata. Każdy ma własne ciosy, taktyki i osobowość. Walki obserwować można z różnych kamer, pod różnymi kątami. Grafika w wysokiej rozdzielczości. Termin: już jest. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

SimGolf

Nie ma końca serii Simów! Kolejną pozycją jest SimGolf, który w zasadzie wyłamuje się z konwencji. To gra w golfa z rozbudowanym edytorem terenu, który pozwala samemu przygotować pole. SimGolf tym różni się od pozostałych Simów, że budowanie nie jest celem samym w sobie – jedynie poprzedza grę w golfa. W programie dostępne są on-line porady Roberta Trent Jonesa, znanego golfisty oraz dwa pola przez niego stworzone – Rancho La Quinta i The Prince Course. Termin: już jest. Producent: Maxis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



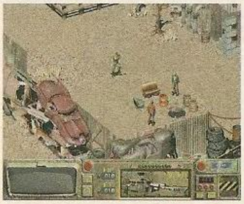


GURPS Fallout

GURPS, popularny głównie w Stanach Zjednoczonych, jest jednym z wielu systemów role–playing. Od innych gier tego typu różni się głównie tym, że nie ustanawia żadnego świata – w zamian podaje reguły, według których można sobie stworzyć dowolne otoczenie. Bez większych problemów w GURPS mogą grać zarówno amatorzy światów przyszłości, jak i gotyckich horrorów.



Gra Fallout firmy Interplay powstaje właśnie na bazie tego systemu (prawdopodobnie będzie pierwszą z kilku części). Akcja gry toczy się ok. 80 lat po nuklearnej zagładzie. Jako jedna ze stu osób, które zdążyły dotrzeć do schronu atomowego, zostajesz wytypowany do zbadania terenów na zewnątrz. Musisz znaleźć przyczynę awarii urządzenia do filtrowania wody, aby ocalali mieszkańcy mogli przeżyć. Przed Tobą dziesiątki mil kwadratowych pustkowi pokrytych pozostałościami dawno skończonej wojny.



Gra oferuje ładną grafikę w wysokiej rozdzielczości, podobną do tej z gry Crusader. Termin: połowa 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

Przedszkole gracza

Flipout

Jest to gra logiczna adresowana przede wszystkim do najmłodszych graczy. Polega na przestawianiu kolorowych klocków, które trzeba łączyć w pary, przy czym jeden zawsze zostaje (coś podobnego do gry w Czarnego Pio-



trusia, czy jak tam to się nazywało...). Kolorowa grafika, dosyć sympatyczne dźwięki i śmieszne przeszkadzajki – to charakterystyczne cechy gry Flipout. Zapowiada się dosyć ciekawie, choć starsi gracze pewnie nie mają w niej czego szukać. Termin: już jest. Producent: Gametek. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

Shadoan

Pamiętacie jeszcze grę Kingdom: The Far Reaches? Jeżeli tak, to wiecie, że zły Torlok nie został bynajmniej pokonany w pierwszej części cyklu i ciągle czeka na swoją kolej. Shadoan stanowi kontynuację przygód młodego królewicza, który musi pomścić zabitych rodzi-



ców i odzyskać przysługujące mu prawa. Podobnie jak część pierwsza, Shadoan ma przepiękną, ręcznie rysowaną grafikę i uproszczony system sterowania. W zasadzie gra przeznaczona jest dla młodszych graczy, ale powinna się spodobać każdemu. Termin: już jest. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Gambleriada
str. 30

Starwinder

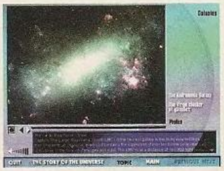
Wielkie statki kosmiczne, wielkie prędkości, odważni piloci to może znaczyć tylko jedno – wyścigi. Starwinder to nowa gra na PlayStation i PC. Wcielasz się w postać Connera Rhoadesa, młodego adepta szkoły lotniczej (a w zasadzie kosmicznej), który ma właśnie szansę wykazania się. Najlepsze pojazdy, najniebezpieczniejsze trasy w galaktyce... Czego więcej można chcieć od dobrej zręcznościówki tego typu? Termin: już jest. Producent: Mindscape. Platforma: PSX, PC CD-ROM. (frogger)



Multimedia

Discover Astronomy

Kolejny produkt firmy, która parę lat temu wprowadziła na rynek słynną Red Shift (encyklopedię kosmosu). Tym razem również w centrum zainteresowań twórców znalazła się astronomia. Setki zdjęć kosmosu, dane na temat planet i gwiazd, opisy poszczegól-



nych wypraw i mnóstwo innych ciekawych rzeczy. Zgodnie z dzisiejszymi zasadami savoir vivre'u, program będzie chodzić tylko pod Windows. Na otarcie łez dodam, że pracuje w trybie True Color i prezentuje się bardzo ładnie. Obowiązkowy zakup dla wszystkich zapaleńców–astronomów. Termin: już jest. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Solar System Explorer

Będziesz mógł osobiście zwiedzić najdalsze zakątki naszego układu słonecznego. Program wprowadza lekkie wątki fabularne do encyklopedycznej, na pierwszy rzut oka, treści. Jako dowódca statku kosmicznego w roku 2019 masz za zadanie zaplanowanie wypraw badawczych. W ramach przygotowań możesz przejrzeć materiały z wszystkich auten-



tycznych wypraw, możesz też przyswoić sobie wiadomości na temat poszczególnych planet. Jest to chyba pierwsza w historii gra, która w tak dokładny sposób oddaje realia lotów i badań kosmicznych. Termin: już jest. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Origins of Mankind

Chyba każdy z nas w którymś momencie swojego życia przechodził okres zafascynowania naszymi przodkami, ludźmi pierwotnymi. Nie da się ukryć, że temat to wdzięczny. Obszerna encyklo-



pedia przedstawia w ładnej, graficznej formie wszystkie podstawowe zagadnienia teorii ewolucji, prezentuje wiele odkryć archeologicznych oraz mnóstwo kolorowych zdjęć. Termin: już jest. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Wings

**Spokojnie, nie podniecajcie się.
Nie jest to gra stworzona na podstawie popularnego serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem, tylko encyklopedia lotnictwa. W planach jest pięć płytek, obejmujących okres od roku 1915 do dnia dzisiejszego.
Na krążkach znajdzie się mnóstwo ciekawych zdjęć, modeli 3D i sekwencji wideo.
W pierwszej kolejności ukażą się:**

Korea to Vietnam

Dzieje dwóch słynnych amerykańskich konfliktów zbrojnych oraz związane z nimi samoloty. Oprócz części encyklopedycznej ma być dostępny również symulator. Będzie się można przelecieć takimi samolotami, jak: Phantom, Vulcan czy Sabre.





Saigon to the Persian Gulf

Historia lotnictwa od roku 1976 do dziś. Dane techniczne ponad 500 maszyn bojowych, renderowane trójwymiarowe modele, animacje i zdjęcia z wojny w Zatoce Perskiej oraz z konfliktu Izraelsko–Arabskiego. Na krążku znajdą się również symulatory samolotów: A-10 Thunderbolt, Skyhawk i radziecki Su-27.

Termin: połowa 1997. Producent: Maris Multimedia. Platforma: PC CD-ROM.

(frogger)

STAR GENERAL



Firma SSI zrezygnowała z trzymania się realiów historycznych już w grze Fantasy General, którą gracze powitali z niejakim zdziwieniem. Byli bowiem przyzwyczajeni do gier takich, jak Allied czy Panzer General, a tu dostali strategię obfitującą w mitologiczno-legendarne kreatury, zaklęcia i magiczne przedmioty. Dlatego pomysł zrealizowania gwiezdnej strategii nie zdziwił już nikogo i można się było tylko zastanawiać, czy SSI (ostatnio jej gry nie cieszyły się wielkim powodzeniem) zdoła ten pomysł sprawnie zrealizować. Niestety, stwierdzam to z przykrością – najlepszy w grze jest... program instalacyjny.

Star General to strategia wojenna, której akcja toczy się na dwóch planach bitewnych. Plan pierwszy – wojna w kosmosie (czyli przygotowanie przed właściwą rozgrywką), w której dowodzimy gwiezdnymi krążownikami i pancernikami. Plan drugi – wojna o konkretną planetę, posługujemy się w niej nieco bardziej standardowymi jednostkami bojowymi takimi, jak: czołgi, piechota, samoloty, helikoptery itp. Zanim jednak rozpoczniemy inwazję na macierzystą planetę wroga, musimy najpierw podjąć szereg czynności przygotowawczych, do których należą: budowa własnej floty kosmicznej (w tym statków transportowych), budowa jednostek, które posłużą w czasie inwazji, przygotowanie transportu i dotarcie do wrogiej planety. Ciekawym rozwiązaniem jest zmiana „planu akcji" – akcja na przemian toczy się w przestrzeni kosmosu i na powierzchni atakowanych przez nas planet, rozgrywka staje się więc bardziej dynamiczna.



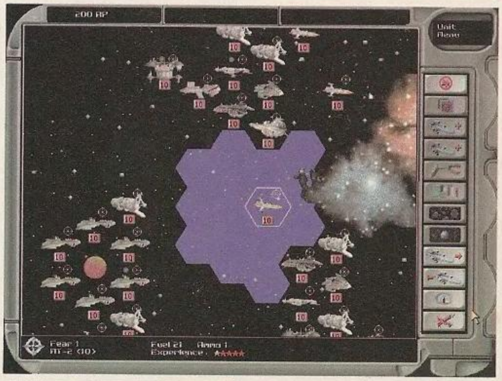
Star General

Dystrybucja: Optimus Bis

W Star General możemy stanąć na czele jednej z siedmiu ras walczących o panowanie nad kosmosem. Każda rasa dysponuje pewnymi niepowtarzalnymi cechami, ma też dostęp do specjalnych technik produkcji nie znanych innym rasom. Pojazdy i statki należące do odmiennych ras znacznie różnią się wyglądem – a jest ich zatrzęsienie. Możemy budować szesnaście typów jednostek kosmicznych oraz czternaście jednostek walczących na powierzchni planet. Do tego dochodzą specjalne oddziały, właściwe tylko danej rasie. Aby jednak powołać silną armię, gotową do podjęcia inwazji, musimy przede wszystkim stworzyć infrastrukturę gospodarczą. Trzeba zbudować kosmiczne doki na orbicie oraz fabryki, centra techniki, kompleksy militarne, kopalnie na powierzchni planety. Wszystko, oczywiście, kosztuje i aby dało się stworzyć silne bazy i silne armie oraz naprawiać jednostki, potrzebna będzie odpowiednia liczba Resource Points, które tutaj odgrywają rolę pieniędzy.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.





Star General to gra, w której starano się wprowadzić maksimum dobrych pomysłów. Mamy walkę w kosmosie i walkę na planetach; szereg typów jednostek mogących nabierać bitewnego doświadczenia i „osiągać" sześć poziomów rozwoju techniki; mamy dyplomację i handel; mamy podział na rasy; mamy możliwość rozgrywania scenariuszy przygotowanych przez autorów i planowania własnych kampanii; mamy bardzo rozbudowany, ale prosty w użyciu interfejs użytkownika. Niestety, czasem z połączenia dobrych pomysłów wcale nie powstaje wybitna całość. Kotlet schabowy, bita śmietana i lane kluski – dobre każde z osobna – po wymieszaniu dadzą niestrawny specjał. Grze Star General brakuje przede wszystkim cechy najważniejszej, czyli grywalności. Tak jak Fantasy General od pierwszych minut wciągała i zaciekawiała (zwłaszcza, że różniła się od poprzednich „generałów"), tak Star General momentalnie mnie zniechęciła i spędziłem nad nią czas tylko i wyłącznie z obowiązku, a nie dla przyjemności. To chyba najgorsza rzecz, jaką można powiedzieć o jakiejkolwiek grze.

JACEK PIEKARA



Mindscape/SSI 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 69%
Dźwięk: 49%
Ogółem: 51%

DESTINY

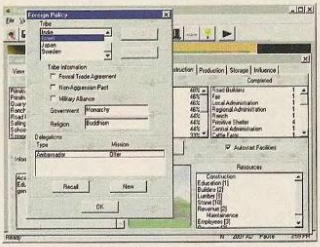
Wszystkie definicje przeznaczenia w jakiś sposób wiążą je z czasem. Nic więc dziwnego, że w grze Destiny (co tłumaczy się jako przeznaczenie) czas odegrał niebagatelną rolę. Po pierwsze, jest to pierwsza gra symulująca budowę cywilizacji, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Po drugie, autorom wyraźnie zabrakło czasu na dopracowanie produktu.

Zacznijmy jednak od tego, że mamy jedno miasto i kilka oddziałów złożonych z ludzi pierwotnych, uzbrojonych w kamienie. Naszym zadaniem jest rozbudowa posiadanego miasta i zakładanie nowych, wydobywanie bogactw naturalnych, dokonywanie odkryć naukowych i wynalazków, kształcenie poddanych i zaspokajanie ich podstawowych potrzeb, w końcu nawiązanie stosunków dyplomatycznych z innymi państwami i prowadzenie z nimi wymiany handlowej lub wojny. Jak widać, pole działania jest rozległe.

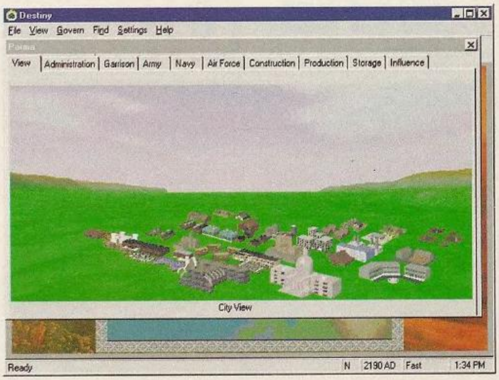
Ponieważ gra ma być konkurencją dla Civilization 2, trudno nie pokusić się o porównania. Już wprowadzenie czasu rzeczywistego powoduje, że gra się zupełnie inaczej (dla tych, co woleliby, aby było tak samo jak w Civ2, istnieje możliwość dzielenia gry na tury).

Na początku niewiele się dzieje, ale gdy pod naszą kuratelą znajdzie się kilkanaście rozwiniętych miast, mamy co robić. Zapanowanie nad tym bałaganem ułatwiają zarządcy, ale oni dbają tylko o zapewnienie mieszkańcom dachu nad głową, żywności i względnie najwyższego poziomu wykształcenia. Planowanie rozwoju miasta spoczywa na barkach gracza.

Gospodarka składa się z odkrywania, pozyskiwania i przetwarzania bogactw naturalnych. Wszystko odbywa się w granicach miast, przy czym granice te są zmienne. Wybudowanie pewnych instytucji pozwala rozciągnąć obszar miasta dziewięciokrotnie w stosunku do powierzchni początkowej, co z kolei umożliwia zwiększenie i urozmaicenie produkcji. Rozwiązanie to wydaje się sensowniejsze niż zaproponowane w Civ 2, czyli stopniowe zwiększanie wydajności każdego z pól należących do miasta.



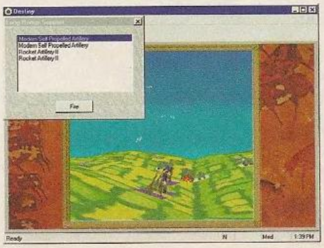
Badania naukowe również wyglądają nieco inaczej. Potencjał naukowy, tak jak w Civ 2, zależy od wielkości populacji państwa. Bardzo wyraźnie podzielono grę na ery określane przez poziom wykształcenia społeczeństwa. Zdarza się więc często, że osiągnąwszy kolejny stopień edukacji mamy zatrzęsienie nowych teorii czy technologii, które czekają na odkrycie, natomiast pod koniec panuje cisza i spokój, bowiem wszystko, co mieliśmy wynaleźć, zostało już wynalezione. Taka reglamentacja nie wywarła na mnie najlepszego wrażenia. Bardziej odpowiada mi ewolucyjne podejście znane z Civ 2, gdzie zawsze było coś do odkrycia, a kolejne okresy przenikały się (a tutaj fanfary i mamy wiek pary). Pochwalić za to należy niezbyt konkretne nazwy kolejnych wynalazków (np. Matematyka poziom V pozwala nam wynaleźć Matematykę poziom VI). W Civ 2 wszystko było konkretne, co może i cieszyło, ale wymuszało bardzo naciągane tłumaczenia, że coś wynika z czegoś (wychodziły absurdy, że np. wynalezienie związków zawodowych pozwala produkować piechotę zmechanizowaną).



Wojskowość w Destiny prezentuje się okazalej niż w Civ 2. W obu grach mamy siły lądowe, morskie i powietrzne, możemy rozstawiać w miastach garnizony. Jednak w Destiny każdy oddział składa się z 10 jednostek, których typ można samodzielnie dobrać z pewnego zbioru (jego elementy zależą od typu armii, jej poziomu technicznego i surowców potrzebnych do budowy wyposażenia jednostek). Walki rozgrywane są w czasie rzeczywistym w terenie 3D. Pod względem grywalności są lepsze od tych z Civ 2, bowiem uwzględniają umiejętności dowodzenia gracza – nie zdają się tylko na siłę oddziałów, zmodyfikowaną o współczynnik szczęścia w walce.

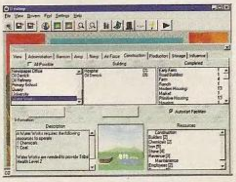
Można by długo jeszcze pisać o przewagach Destiny (i nie omieszkamy tego zrobić w najbliższej przyszłości), ale gra ma także drugą twarz, o której trzeba wspomnieć. W pośpiechu produkcyjnym autorzy zapomnieli o dopracowaniu szczegółów: w menu są literówki, niektóre opisy w ramkach kończą się dramatycznie w pół słowa, a ramki – zanim znikną z ekranu – chwilę sobie migoczą. W niektórych wypadkach brak również konsekwencji w projektach kolejnych wynalazków (niech ktoś wskaże, po co wprowadzać chrześcijaństwo?). Dość narzekań. Destiny należy do nielicznych i bardzo ambitnych prób zmierzenia się z mitem Civ2. I jakkolwiek nie można jej zaliczyć do całkowicie udanych, zasługuje na uznanie.

SIR HASZAK



Destiny

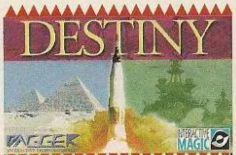
Dystrybucja: MarkSoft



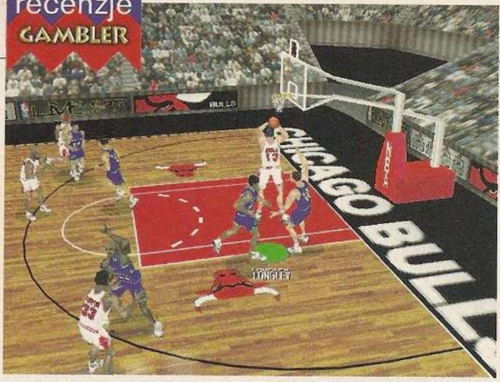


Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95.



Interactive Magic 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 64%
Dźwięk: 86%
Ogółem: 69%



NBA LIVE '97

NBA Live '97 pojawiło się jako ostatni z produktów EA Sports, opatrzonych znaczkiem '97. Pozwolę sobie ogłosić moją własną klasyfikację tych gier: najlepsza bez wątpienia była NHL '97, NBA '97 plasuje się nieco za nią, zaś stawkę zamyka, najsłabsza niestety, FIFA '97.

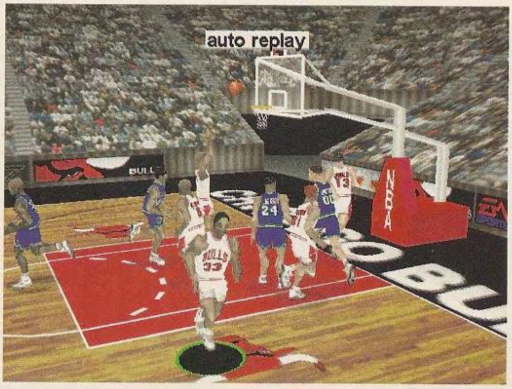
Kiedy rok temu pojawiła się NBA '96 i równolegle z nią – zwariowana NBA Jam z Acclaimu, „zagrywałem się" głównie tym drugim produktem. Tym razem sytuacja jest odwrotna. NBA '97 jest grą dystansującą rynkowych konkurentów. Grą, która daje się skonfigurować w tak szerokim zakresie, że spodoba się zarówno zatwardziałym miłośnikom symulacji koszykarskich, jak i wszystkim lubiącym zręcznościowe szaleństwo.

Jaka jest nowa NBA? Pierwsze słowo, jakie mi przyszło na myśl po napisaniu tego pytania, to „intuicyjna". Jest to gra z gatunku „siadasz i grasz". Bez wertowania podręcznika i kilku godzin lektury (na marginesie: karta referencyjna do FIFA '97 jest koszmarna) można się od razu dobrze bawić. Oczywiście, ktoś może powiedzieć, że nie jest to bezdyskusyjny wykładnik jakości produktu. Może i tak. Ale dla mnie jest. Wszystkie genialne gry mają to do siebie, że od początku wciągają, choćby potem miały się okazać nie wiem jak skomplikowane.

Po drugie, NBA '97 jest ładna. Trójwymiarowy system graficzny prezentuje się znakomicie. Co prawda, na zbliżeniach widać jeszcze braki (jednak odtworzyć wektorami półnagiego koszykarza jest trudniej niż okutego w ochraniacze hokeistę), za to motion capturing jest rewelacyjny. Postacie poruszają się naturalnie i płynnie. Znakomity efekt daje włączenie opcji „special moves" w menu – zawodnicy zaczynają grać niezwykle efektownie, w stylu Harlem Globtrotters, co objawia się zwłaszcza przy wsadach.

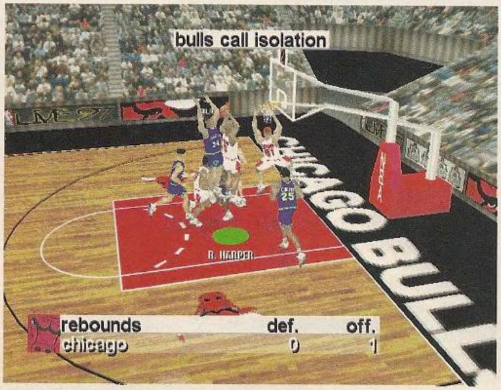
Jednak, jak każda znakomita gra, NBA ma i tę cechę, że grać zaczyna się w nią od razu, ale mistrzostwo osiąga dopiero po miesiącach. Prowadzenie ataków wymaga zapoznania się ze schematami taktycznymi (bardzo czytelnie przedstawionymi w stosownym menu). Przy obronnie za każdym razem dowiadujemy się, jaki wariant stosuje drużyna i musimy się go ściśle trzymać. Co gorsza, komputer gra dobrze i stosuje chytrą taktykę. Przekonałem się o tym, gdy na 30 s przed końcem meczu miałem piłkę i 5 punktów przewagi, a ostatecznie przegrałem po dogrywce – tylko dlatego, że zapomniałem, iż w koszykówce (a zwłaszcza w NBA) 10 s to mnóstwo czasu.

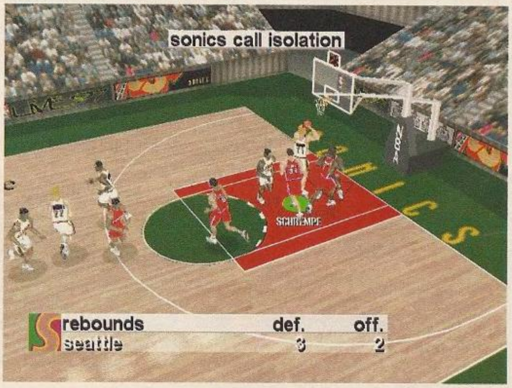




NBA Live '97
Dystrybucja:
IPS Computer Group

Minimalne wymagania sprzętowe:
Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.





NBA '97 jest bardzo udanym produktem. Firma EA Sports zmieniła filozofię całej gry i, podobnie jak w przypadku NHL '97, zmiana





okazała się bardzo udana. Powstał produkt, który wyznacza nową jakość na rynku i chyba nieprędko cokolwiek mu zagrozi. EA Sports znów pokazała, kto jest hegemonem na rynku gier sportowych.

ALEX



EA Sports 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 81%
Ogółem: 87%

NBA Jam Extreme

Jak piszę w sąsiednim tekście, kiedy pojawiło się pierwsze NBA Jam, „zagrywałem się nim okrutnie". Gra była ultraszybka, dość trudna, a przy tym przesycona uroczym humorem. Dlatego też niecierpliwie czekałem na pojawienie się NBA Jam. I niestety, zawiodłem się. Który to już raz?

NBA Jam Extreme jest niemal zupełnie nową grą (i właściwie słusznie, gdyż oficjalnie sequelem NBA Jam jest NBA in the Zone). Starą, dwuwymiarową grafikę zastąpiono w niej ujęciem trójwymiarowym, z ładnie wykonanymi sylwetkami zawodników.





Pojawił się też nowy klawisz w grze: Extreme, będący czymś więcej niż Turbo.

Sama zasada gry niewiele się zmieniła – szalona koszykarska rozgrywka dwóch na dwóch. Postacie nie mają już dużych głów (tylko opcjonalnie), ale dalej imponują bogactwem zachowań, ze szczególnym uzględnieniem dwudziestometrowych skoków, wsadów, po których tablica dotyka parkietu (poważnie!) czy fauli, po których przeciwnik przelatuje pół boiska. Do tego dochodzi jak zwykle udany i zabawny komentarz, niestety, pod względem technicznym słabo wykonany – wyraźnie słychać, jak wypowiedzi są sklejane z wielu sampli, zdania wydają się bardzo nienaturalne.

Poza wspomnianymi wyżej, jest w Extreme jeszcze trochę zmian na lepsze. Bardzo podoba mi się system oceniania zawodników w połowie i po zakończeniu meczu. Ci „szczególnie zasłużeni" dostają swoje „metki". I tak np. koleś z dużą liczbą bloków zostaje określony jako „wall", a gość zdobywający dużo punktów to „smokin'".

Na czym polega więc problem NBA Jam Extreme? Otóż jest to klasyczny przykład „przedobrzenia", ślepej uliczki, w którą jakże często zapuszczają się twórcy gier, działając w myśl zasady „bigger, better, faster & more".



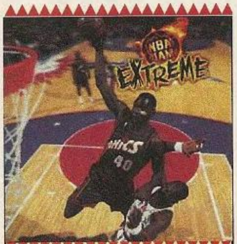
Extreme jest szybsze. Za szybkie. Sytuacja na ekranie zmienia się w opętańczym tempie. Przez kilka pierwszych meczy gracz w ogóle nie kontroluje sytuacji, a nawet po wielu rozegranych spotkaniach cały czas ma dziwne uczucie, że jego wpływ na przebieg zdarzeń jest niewystarczający.

Extreme ma dobry system graficzny 3D, tylko... nie nadający się do takiej gry. Latająca po boisku kamera nie ułatwia orientacji, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę tempo, w jakim cała rozgrywka się toczy.

W efekcie tych zmian Extreme zostało pozbawione swojego ducha. Z gry dla mas zrobiła się gra dla ekstremistów i wiedźminów, wyposażonych w nadludzko zręczne palce i refleks kobry, a pozbawionych krytycznego stosunku do rzeczywistości. Program w gruncie rzeczy dobry, ale nic więcej niż tylko dobry. Szkoda.

ALEX





Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95.

NBA Jam Extreme

Dystrybucja:
CD Projekt

Sculptured Soft./Acclaim 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 45%
Ogółem: 65%

NBA Live '97 vs NBA Jam Extreme

O ile rok temu porównanie NBA Live '96 z NBA Jam wypadało raczej na korzyść tego drugiego, o tyle tym razem sytuacja jest odwrotna i ocena ta nie podlega dyskusji.

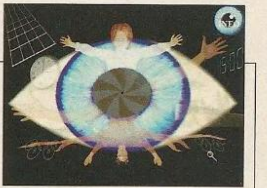
NBA Live '97 ma ciekawszy system graficzny, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że na parkiecie znajduje się 10 zawodników, a nie 4 jak w Extreme. Można też wybierać ustawienie kamery, co w Extreme nie jest możliwe. Natomiast obie gry oferują interesujący system automatycznych powtórek najciekawszych akcji, przy czym w NBA Live '97 powtórki oglądamy z bardziej oryginalnych ujęć.

Choć NBA Live '97 jest grą typu symulacyjnego, przy odpowiednim skonfigurowaniu można otrzymać niezłą półzręcznościówkę, bardzo dobrą pod względem widowiskowości, choć oczywiście nie tak zwariowaną jak Extreme.

NBA Live działa także pod DOS, a Extreme nie.

NBA Live oferuje ciekawsze i bogatsze charakterystyki zawodników.

Werdykt: NBA Live '97 jest grą znakomitą, NBA Jam Extreme grą dobrą, ale bezdyskusyjnie słabszą.



Blue Ice

Gdy zmarł król Icii, całe królestwo wstrzymało oddech w oczekiwaniu na rozwój wypadków. Następca tronu był nieletni i według prawa nie mógł przejąć korony. Wszyscy zastanawiali się, jak potoczą się losy państwa. Chłopiec będzie musiał zrobić wszystko, by zapobiec anarchii. Jego jedynym atutem jest lodowe serce, klejnot świadczący o królewskim pochodzeniu. Będzie musiał przemierzyć wzdłuż i wszerz zmrożone pustkowia w poszukiwaniu przedmiotów i osób mogących mu pomóc.

Blue Ice to nowa przygodówka firmy Psygnosis. Dlaczego gra została sklasyfikowana jako przygodówka, trudno mi dociec. Jest to raczej seria łamigłówek logicznych. Na kolejnych, nieruchomych planszach trzeba wykonać jakąś czynność (bądź czynności), dzięki której można przesunąć się dalej (czyli na następną planszę). Brzmi to dosyć skomplikowanie, więc dam przykład. Świat widzisz oczami bohatera. Pierwsza plansza przedstawia surrealistyczny obraz – zauważasz dwa zegary. Szukasz na obrazku stylizowanego znaku zapytania – gdy na nim klikniesz, uzyskujesz podpowiedź. Z podpowiedzi dowiadujesz się (nie wprost, oczywiście), że na obu zegarach trzeba



ustawić północ. Gdy to zrobisz, otworzy się brama i możesz iść dalej. I tak w kółko. Wszystkie plansze kompletnie abstrakcyjne i surrealistyczne. Podobnie jest z zagadkami.

Sceneria w pastelowych barwach, w wysokiej rozdzielczości. Nie powiem, że brzydka, ale sprawia dziwaczne wrażenie. Jest jakby trochę zbyt sterylna, zbyt kanciata. No i oczywiście, kompletnie nierealna. Przedstawiane obrazy wyglądają raczej jak sen pijanego artysty niż świadomie narysowane plansze. Tworzy to oczywiście pewien specyficzny klimat, który do mnie jakoś nie przemówił. Szczerze mówiąc, nie lubię zbytnio udziwnionych gier. A Blue Ice jest chyba najdziwaczniejszą, jaką widziałem. Przypuszczam, że może się spodobać osobom ceniącym oryginalność.

Sterowanie nie jest zbyt skomplikowane. Kursor w trzech postaciach spełnia podstawowe funkcje – oglądanie, używanie i obsługa paneli sterujących. Naciśnięcie prawego klawisza pozwala zmienić funkcję kursora. Proste jak schemat cepa. Na każdej planszy powtarzają się stałe elementy – znak zapytania, dzięki któremu uzyskujemy wskazówki oraz dwa pergaminy. Pierwszy z nich przedstawia kolejne wydarzenia (swojego rodzaju pamiętnik), drugi – szczegóły z życia Icii (prawa, zwyczaje). Powoli więc wyłania się obraz całej krainy i jej mieszkańców.



Co więc przekazać na koniec? Ano, uważajcie z kupnem Blue Ice. Może się Wam spodobać, ale równie dobrze kompletnie Was zawieść. Ta gra jest po prostu dziwaczna.

FROGGER

Blue Ice

Dystrybucja: CD Projekt

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.

Psygnosis 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 67%
Dźwięk: 61%
Ogółem: 58%

Timelapse

Niewiele jest dobrych gier przygodowych pod Windows. Poza nielicznymi wyjątkami, potwierdzającymi regułę, przeważająca większość jest nudna i słabo wykonana. Autorzy takich knotów wychodzą pewnie z założenia, że wystarczy parę nieruchomych plansz, prymitywny system ruchu i zmienny kursor, aby powstała porządna przygodówka. Gra Timelapse – przedstawicielka tego typu gier, w odróżnieniu od większości wykonana jest stosunkowo porządnie.

Od wielu lat stary profesor usiłował znaleźć więź łączącą starożytne cywilizacje (Egipt, Majowie, Wyspy Wielkanocne i królestwo Anasazi) z zaginioną Atlantydą. Pewnego dnia, w trakcie prowadzenia badań na Wyspach Wielkanocnych profesor znalazł tajemnicze urządzenie pozaziemskiego pochodzenia, które okazało się wehikułem czasu. Kiedy bohater gry (czyli Ty, Graczu), będący przyjacielem profesora, przybywa na miejsce badań, znajduje tylko zapiski i zdjęcia. Profesora nie ma i nikt nie wie, co się z nim stało. Twoim zadaniem będzie nie tylko odnalezienie przyjaciela, ale również dokończenie rozpoczętych przez niego badań i odnalezienie brakującego ogniwa między Atlantydą a innymi cywilizacjami. Jeżeli będziesz wystarczająco sprytny i pomysłowy, może nawet uda Ci się odnaleźć legendarną wyspę.

Jak już pisałem, Timelapse jest klasycznym przykładem gry przygodowej pod Windows. Poruszasz się skokowo po nieruchomych (prawie) planszach. Możesz poruszać się do przodu i do tyłu oraz wykonywać obroty. Do interakcji z otoczeniem służy jeden kursor, który w zależności od sytuacji spełnia różne zadania. Wszystko wydaje się koszmarnie sterylne i sztywne. Sytuację ratuje trochę wykonanie gry oraz dosyć ciekawy scenariusz. Po pierw-



Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95.

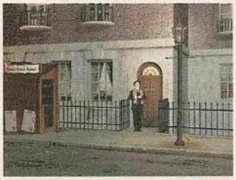




Case of the Rose Tatoo

Po raz kolejny na ekrany naszych monitorów wraca słynny Sherlock Holmes ze swoim współpracownikiem, Watsonem. Case of the Rose Tatoo to kolejna gra z serii Lost Files of Sherlock Holmes firmy Electronic Arts.

Nasz dzielny Holmes od tygodnia nie mógł znaleźć pracy, gdy nagle dostał krótki list od swojego brata (nie wiedzieliście, że Holmes ma brata, prawda?) z prośbą o przybycie na spotkanie w jednym z londyńskich hoteli. Sherlock udaje się tam wraz z nieodłącznym Watsonem. W chwili, gdy ma przekroczyć próg hotelu, rozlega się potężna eksplozja i pół budynku wylatuje w powietrze. Według późniejszej ekspertyzy Scotland Yardu, przyczyną wybuchu była nieszczelna instalacja gazowa. Brat Sherlocka w stanie krytycznym znalazł się w szpitalu, a on sam stracił na jakiś czas ochotę do pracy. W tym momencie rozpoczyna się akcja gry.



Startujesz jako Watson, a Twoim pierwszym zadaniem jest pocieszenie Sherlocka przez znalezienie jakiejś oferty ciekawej pracy. Niedługo potem razem z przyjacielem zostaniesz wplątany w wielką aferę, w którą zamieszane są również pewne niezwykle wysoko postawione osobistości.

Czeka Cię więc mnóstwo zagadek, mrożących krew w żyłach przygód i przede wszystkim – nie kończące się rozmowy z wieloma ludźmi. Wszystko osadzone w starej, wiktoriańskiej Anglii. Gracze, znający poprzednie przygody Sherlocka lub interesujący się epoką, będą się w tym świecie obracać swobodnie, pozostali jednak mogą się czuć nieco zagubieni. Wprawdzie na początku niewiele miejsc można odwiedzić, ale z czasem jest ich coraz więcej. Przeprowadzenie każdej czynności wymaga niezłego pogłówkowania. W Case of the Rose Tatoo, mimo że fabuła wciąga, gra się dość ciężko – zagadki są trudne, akcja rozbudowana i zagmatwana.

Case of the Rose Tatoo
Dystrybucja: IPS Computer Group

Oprawa graficzna jest w miarę dobra – w ręcznie rysowane tła wstawiono skanowane postacie. Całość przypomina Riddle of Master Lu, jednak tam tła były zdecydowanie bardziej dopracowane. Ale nie ma się co czepiać – przecież nie na szałowej grafice polega urok tego typu gier.

Muzyki nie ma prawie wcale. Dialogi wygłaszane są z bezbłędnym, londyńskim akcentem, co czyni je kompletnie niezrozumiałymi. Radzę od razu włączyć podpisy, bo dobre zrozumienie treści dialogów jest podstawą w tej grze.





Case of the Rose Tatoo jest grą raczej dla wielbicieli gatunku. Przeciętnemu graczowi, oczekującemu burzliwej akcji i fajerwerków graficznych, może się wydać nudna. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to kawał dobrej roboty.

FROGGER

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.



Electronic Arts 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 60%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 65%

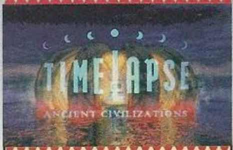
---

szych kilkudziesięciu minutach grania przestaje się zwracać uwagę na „windowsowość" i można się skupić na fabule. Poza tym perfekcyjnie wykonana jest grafika. Wszystkie plansze są śliczne i kolorowe. Przyjemność sprawia samo patrzenie na nie. Niewiele okienkowych przygodówek ma tak „zaawansowaną" oprawę graficzną (poza paroma rodzynkami, jak np. Buried in Time). Muzyka jest średniej jakości – trochę dźwięków, melodyjki w tle, czyli nic specjalnego.

Timelapse nie jest grą wybitną, ale w swoim gatunku ponad przeciętną. Pograć w nią można choćby po to, aby obejrzeć ładną grafikę. Na uwagę zasługuje też fabuła. W oczekiwaniu na wielkie tytuły możecie więc pogłowić się nad tajemnicami starożytnej Atlantydy.

FROGGER





GTE Interactive 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 58%

DN 3D Atomic Edition /Plutonium Pak

Tak się złożyło, że kiedy Duke Nukem 3D pojawił się na rynku byłem jeszcze w branży kompletnie „zielony". Temat wziął Alex i tyle go widziałem. Potem pojawił się Nuke It, zestaw etapów do pełnej wersji gry. I znowu trafił nie do mnie, tylko do Froggera.

Teraz nadszedł mój czas. Mamy nowego Duke'a i TERA JA BEDE go recenzował. No, może trochę przesadziłem z tym „nowym" Duke'em. Tak naprawdę, innowacje ograniczają się do dodania jednego nowego epizodu („The Birth" – „Narodziny"), jednej nowej broni i dwóch nowych przeciwników. Broń nazywa się enlarger, czyli „powiększacz" i jest po prostu „odwróconą w działaniu" wersją starego dobrego shrinkera.

Enlarger jest bardzo skuteczny na grupki przeciwników – trafiony koleś najpierw rośnie a potem, po przekroczeniu punktu krytycznego, eksploduje z siłą strzału z RPG. Nie ma róży bez kolców. Enlarger jest dużo słabszy od shrinkera – zwyczajny alien trooper ginie dopiero po dwóch jego strzałach. Jeżeli dodamy do tego bardzo mały magazynek, okaże się, że broń na dłuższą metę jest całkowicie nieprzydatna. Lepiej po prostu strzelić z RPG.



Nowi przeciwnicy to Pig Copy w czołgach i Obcy wzorowani na bohaterach filmu „Obcy". I jedni, i drudzy są wyjątkowo upierdliwi. Pig Copy bardzo szybko strzelają i sprawiają wiele kłopotów nawet doświadczonemu graczowi. Obcy są wcielonymi zmorami. Bardzo szybcy, wytrzymali, „zabójczy" w walce wręcz, a w dodatku skaczący i strzelający z shrinkera. Jeżeli dodam do tego jeszcze fakt, że występują tylko w zamkniętych pomieszczeniach i wąskich korytarzach, to chyba zrozumiecie, dlaczego ich nie lubię.



Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.



Poprawiono szatę graficzną menu, dodano kilka opcji do setupu i to by było na tyle. Zmiany są raczej kosmetyczne i nie wnoszą wiele nowego.



Natomiast na szczególną uwagę zasługują nowe etapy. W każdym z nich możecie znaleźć tzw. „znaki kulturowe", które powinien zrozumieć każdy, kto czasem chodzi do kina. Na początku mamy „Impossible Mission" i słynną „studnię", do której włamywał się Tom Cruise (bezsprzecznie najlepsza scena z filmu). Do pomieszczenia prowadzi kanał wentylacyjny ze składziku na miotły. Właz jest chroniony siatką laserową – gdy staniecie na podłodze, włączają się alarmy. Jest nawet nóż wbity w blat stołu.

W mojej podróży przez dalsze etapy znalazłem Duke'a Burgera (z głosem Butt-Heada z Drive Thru), supermarket, a nawet stację policyjną. Kiedy zwiedzałem jedno z biur policyjnych, usłyszałem nagle Duke'a mówiącego słynne „Jupikajej maderfaker" i zobaczyłem na biurku plakietkę z nazwiskiem Johna Mc Clane'a (tym, co nie rozumieją, proponuję obejrzeć serię „Szklana Pułapka"). Znalazłem też biuro inspektora Calahana, kiedy usłyszałem nieśmiertelne: „Go ahead. Make my day!". W osłupienie wprawił mnie jednak etap „Area 51". To po prostu baza z filmu „Independance Day". Jest nawet statek Obcych ustawiony w hangarze, a w środku bomba, za pomocą której rozwalono statek matkę. Po prostu obłęd. Zapomniałem, że Duke ma w dodatku nowy tekst: „I'll get medieval on your asses!!!", czyli (w wolnym tłumaczeniu) „Zrobię Wam z d... jesień średniowiecza!!!" (patrz „Pulp Fiction").

Nowe etapy, oprócz tego, że zawierają naprawdę mnóstwo nawiązań do ostatnio wyprodukowanych filmów, są ważne z jeszcze jednego powodu – są doskonale wykonane. Siedziałem trochę przy edytorze do Duke'a i mogę coś na ten temat powiedzieć. Po prostu ludzie odpowiedzialni za robienie mapek podszkolili się trochę przez pół roku i dopiero teraz naprawdę pokazali, na co ich stać. W wykonanie każdego bardzo dużego etapu włożono naprawdę wiele pracy. Doskonałe cieniowanie, gigantyczna dbałość o szczegóły oraz wspaniałe pomysły – to daje zupełnie nową jakość. Trzeba przyznać, że wykonano kawał dobrej roboty.

Mam tylko jedno małe zastrzeżenie do nowego epizodu. Jest przeznaczony tylko i wyłącznie dla kompletnych maniaków. Poziom trudności ma bardzo wygórowany.



Ogólnie: Duke Nukem 3D Atomic Edition/Plutonium Pak jest doskonałym dodatkiem do pełnej wersji. Kilka godzin z życia i powrót djukomanii zapewniony.

ZOOLTAR NUKEM



3D Realms
3D
PC CD-ROM
Grafika: 89%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 90%

STARS!

W branży gier komputerowych do dobrego tonu należy zapowiedzieć grę na rok przed premierą, potem ją jeszcze opóźniać i zacierać ręce, gdy zniecierpliwieni klienci skręcają się w pałąk w oczekiwaniu na upragniony produkt. Historia najnowszej produkcji firmy Empire, Stars!, stanowi dokładne zaprzeczenie tego schematu. Podczas jesiennej edycji ubiegłorocznych targów ECTS firma nie pisnęła na jej temat ani słowa, bo po prostu nie wiedziała, że będzie ją sprzedawać! Gra Stars! została kupiona na pniu i natychmiast wydana po tym jak okazało się, że w Internecie zajęła III miejsce pod względem popularności, dystansując takie sławy, jak: Descent (miejsce IV), Quake (miejsce VI) czy Warcraft II (miejsce VII).

W odróżnieniu od pozostałych gier pojawiających się na rynku, ta na pierwszy rzut oka nie nadaje się do niczego: dźwięków zero, grafika przypomina skrzyżowanie rocznika statystycznego z książką telefoniczną – zalewa oglądacza masą cyfrzysk, cyfr i cyferek. Słowem, totalna katastrofa.

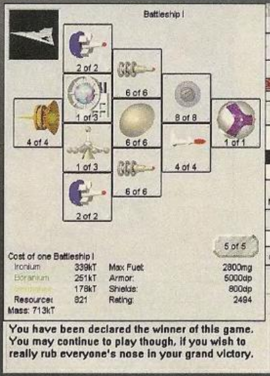
Wszyscy, którzy traktują gry jak lanszafty, poczują się zdegustowani i nawet nie będę usiłował ich zachęcać do zagłębienia się w świat gwiazd. Natomiast wszyscy pozostali, którzy – mam nadzieję – stanowią większość, znajdą w niej znakomitego konkurenta gry Master of Orion II. Konkurenta o tyle groźnego, że chodzi znacznie szybciej i ma o wiele mniejsze wymagania sprzętowe przy bardzo zbliżonej grywalności. Ale może od początku.

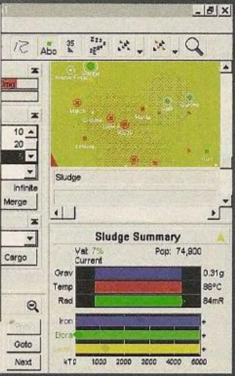
Jako władca jednej rasy mieszkającej na gwieździe (brzmi dziwnie, ale znawcy pierwszej części Master of Orion powinni być przyzwyczajeni) masz za zadanie poznać galaktykę i wygrać. Nie piszę, co konkretnie trzeba zrobić, bo decyzja o warunkach zwycięstwa należy do gracza. Może to być opanowanie określonej części galaktyki, osiągnięcie pewnego poziomu techniki, zgromadzenie największej liczby punktów w wyznaczonej liczbie tur itp. Dowolność jest wielka, a na dodatek warunki zwycięstwa można podawać ze spójnikiem „lub", co nie ogranicza naszych zainteresowań do jednej dziedziny, ale zmusza do kompleksowego rozwijania gwiezdnego państwa.

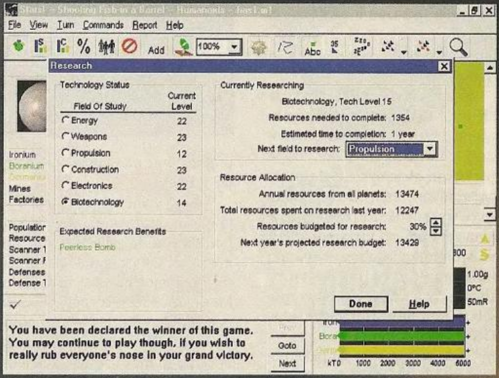
Na czym ów rozwój polega? Przede wszystkim na kolonizowaniu kolejnych planet. Nie jest to takie proste, bowiem planety mają różne wartości grawitacji, temperatury i radiacji. Jeśli jednak są bogate w minerały, wystarczy na ich orbitach umieścić roboty, które będą je wydobywać. Minerały umożliwiają prowadzenie badań w jednej z sześciu dziedzin, co pozwala budować coraz większe, bardziej wytrzymałe i lepiej uzbrojone statki i w coraz większym stopniu przystosowywać środowisko gwiazd do potrzeb zaludniających je kolonistów. Ostatnim segmentem gry są walki naszych statków z przeciwnikami.

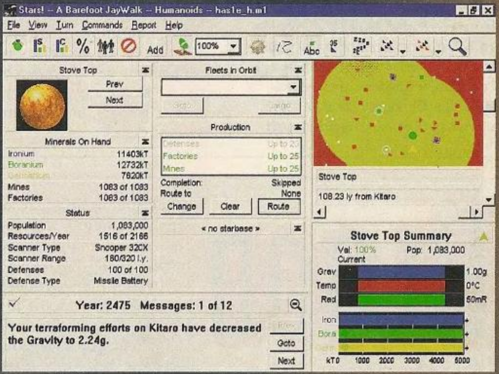
Ubogo? Malkontenci powiedzą, że tak – pomimo większych niż w Master of Orion II galaktyk; przebiegłych Obcych atakujących, gdy tylko wyczują słabość; zaawansowanego tworzenia ras, pozwalającego chyba nawet w większym stopniu operować ich wadami i zaletami; samodzielnego projektowania statków, wreszcie zmiany warunków klimatycznych na gwiazdach. Krytykując grę, wyciągną pewnie brak dyplomacji, co najwyraźniej jest postinternetową pozostałością (gracze popiszą do siebie i już mamy dyplomację), brak możliwości samodzielnego rozgrywania bitew i niedostatki oprawy. Jednak, moim zdaniem – a spędziłem ze Stars! okrągły tydzień – mimo pozornego skomplikowania, gra jest znakomita. Pozwala zautomatyzować wiele czynności (np. dowożenie urobku z eksploatowanej gwiazdy do bazy, procedura osiedlania), możemy więc zająć się tylko planowaniem strategii, a to przy grze, której świat składa się nawet z kilkuset planet wydaje się niezwykle ważne. Może właśnie dlatego w Stars! chce się grać!

SIR HASZAK









Stars!
Dystrybucja MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:
386DX, 4 MB RAM, PC CD-ROM, Windows 3.1.



Empire 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 45%
Dźwięk: 40%
Ogółem: 80%

Jagged Alliance - Deadly Games

Pojawiła się druga część popularnej w 1995 r. gry Jagged Alliance. Trzeba przyznać, że część pierwsza – mimo koszmarnej liczby błędów, jakie zawierała – zyskała rzeczywiście sporo zwolenników. Nawet ja poświęciłem te kilkadziesiąt mega na moim (wtedy 100-megowym) twardym, żeby sobie pograć. Jednak zniechęciłem się po pewnym czasie – szczególnie po tym, jak zostałem siłą oderwany od komputera, akurat gdy kończyłem jakąś wyjątkowo upierdliwą misję i nie mogłem jej zapisać.

W Deadly Games wszystkie błędy „jedynki" miały być poprawione. I rzeczywiście – w 95% zostały. Co więc się zmieniło? Przede wszystkim, stajemy na czele grupy najemników, czyli facetów gotowych wykonać każdą robotę. Jedynym źródłem ich utrzymania jest to, co dostaną za dobrze wykonaną misję oraz to, co w trakcie tej misji znajdą. W ten dość pokrętny sposób staram się wytłumaczyć, że w DG zlikwidowano „wątek drzewny" i nie musimy się już przejmować obsadzaniem pól przez roboli wynajmowanych za ciężko zarobione pieniądze. DG to czysta walka. Misja, forsa, briefing i następna misja. Prawdziwe życie najemnika. Pod tym względem niewiele się zmieniło. Ci, którzy grali w część pierwszą, nie będą mieli żadnych



problemów z przystosowaniem się do drugiej.

Obiecywano, że w sequelu pojawi się możliwość dowolnego handlu bronią. Niestety, tak się nie stało. Cały handel ogranicza się do niejakiego Mickeya (nie Mouse'a), który co pewien czas pojawia się w bazie i oferuje nam np.: dwie piły łańcuchowe, tłumik i pocisk do moździerza sztuk jedna. I to wszystko za 5400 USD. Za taką sumę to ja mogę sobie kupić najlepszego najemnika z dostępnych na rynku. Co do najemników, to pojawiło się kilka nowych twarzy, ale są też wszyscy starzy znajomi (z Ivanem, ulubieńcem tłumów, na czele).

Grafika nie zmieniła się ani odrobinę. Szkoda, że nie ma np.: SVGA czy czegoś w podobnym guście.

Jest za to jedna bardzo ważna opcja, która całkowicie zmienia sytuację DG na rynku. Mianowicie, mamy możliwość gry po sieci, po linku i przez modem. Powiadam



Wam, to po prostu wspaniały pomysł. Dotąd chyba tylko starutki Laser Squad dawał możliwość grania przeciwko kumplowi. Zabawa jest doskonała (szczególnie licytacja, kiedy chcemy wynająć tego samego człowieka).

Do rozegrania – zarówno w trybie na jednego gracza, jak i dwóch – mamy kampanie losowe przygotowane przez firmę oraz własne, jeżeli komuś chce się posiedzieć przy edytorze dołączonym do gry. Zabawa na tzw. długie zimowe wieczory zapewniona.

PS Ocena ogólna wersji multiplayer – 95%.

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 4 MB RAM, CD-ROM 2×.

DEADLY ZOOLTAR



Sir–Tech 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 59%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 89%

Blood

Ta gra jest dla mnie nauczką i przestrogą mówiącą, iż recenzent w żadnym wypadku nie powinien się opierać na pierwszym wrażeniu z kilku godzin gry, ale walczyć z programem tak długo, póki mu się nie spodoba (żart, ale nie do końca!).

Blood and Magic jest strategiczną grą fantasy, której akcja toczy się w czasie realnym. Była zapowiadana jako taki Command&Conquer w fantastycznym świecie (AD&D–Forgotten Realms). Od razu wyjaśnię – z grami typu C&C czy Warcraft niewiele ma wspólnego. Różnica polega przede wszystkim na tym, że nie budujemy bazy o skomplikowanej strukturze, ale do dyspozycji mamy jedynie dwa budynki: wytwórnię golemów oraz koszary, w których golemy zamieniają się w potrzebne nam do walki fantastyczne kreatury. Jeżeli chcemy zakończyć grę, musimy sobie poradzić w pięciu krainach, a kampania w każdej z nich dzieli się na kilka etapów o rosnącym stopniu trudności. Nasze batalie będziemy toczyć w różnych sceneriach: na archipelagach połączonych mostami wysepek, na terenach leśnych i górskich, w krainie lawy, a nawet w pałacowych wnętrzach. Celem misji nie zawsze jest zlikwidowanie wszystkich oddziałów wroga. Czasem trzeba zebrać pewne artefakty lub zniszczyć konkretny budynek.



Blood and Magic to gra, na określenie której znajduję jeden

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.



Fragile Allegiance

Dawno, dawno temu, kiedy Amiga jeszcze panowała nam miłościwie i wszyscy kupowali gry na giełdzie, pojawiła się bardzo ciekawa strategia o dźwięcznym tytule K-240. Było się tam górnikiem (z tych ważniejszych) i eksploatowało asteroidy. Czasem pojawił się jakiś Obcy, któremu należało skopać to, co u niego pełniło rolę d... (kolokwializm – nie powtarzać w towarzystwie dorosłych), i było ślicznie. Teraz panujący nam miłościwie PC „odgrzewa" stary pomysł (a właściwie odgrzewa go firma Gremlin).

Fragile Allegiance (nie pytajcie mnie, jak się to wymawia) jest

Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.

typową strategią handlową. Na początku mamy więc malutką kolonijkę, którą z czasem będziemy rozwijać. Zasiedlimy następne asteroidy, nawiążemy kontakty z Obcymi, obrazimy się na nich i... patrz kolokwializm wyżej.

Na okładce wszystko wygląda super. Opcji jest naprawdę sporo. Kilka rodzajów statków i broń do nich. Rozmaite wyposażenie zarówno dla kolonii, jak i dla floty kosmicznej (na asteroidzie można między innymi zamontować silniki, aby uniknąć zderzenia z innym ciałem niebieskim). Bardzo rozbudowana dyplomacja i prowadzenie negocjacji z innymi rasami. Można wysyłać agentów i satelity szpiegowskie. Do tego intuicyjny interfejs, który ułatwia kontakt z grą. To wszystko brzmi tak pięknie, że aż nie może być prawdziwe. I nie jest.



Fragile Allegiance

Dystrybucja: LiComp

Gra już po pierwszej godzinie zieje tak koszmarną nudą, że nic tylko odpalić Chessmastera 487562322 i pół, bo wtedy ciekawsza zabawa gwarantowana. Dzięki intuicyjnemu interfejsowi, czyli „upierdliwemu" zestawowi owalnych klawiszy z nic nie mówiącymi rysunkami, możemy się nabawić chronicznej niestrawności i nerwicy. Czas płynie albo za szybko (wszystko zaczyna się jednocześnie), albo za wolno i przez pół godziny siedzimy, wci-

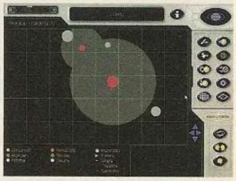


skając tępo kolejne klawisze na intuicyjnym interfejsie, czekając na statek Federacji, który, w bliżej nie określonej przyszłości, ma przylecieć po całe trzy tony jakiegoś materiału, o nazwie jak ze słabego filmu s-f z lat 60. (w stylu „cokolwiek + nium"). Żałosne.

Co z tego, że mamy możliwość rozwijania dyplomacji, skoro przez trzy godziny grania (w dość zaludnionym systemie) nie udało mi się trafić na żadne ślady inteligencji, poza asteroidem szybującym w stronę mojej w pocie czoła zakładanej kolonii i niszczącym w ciągu 10 sekund to, co ja tworzyłem przez pół wieczoru. Chce mi się wyć. Aaaarrrrrghhhhh!!!

A może to ja się nie znam? Może to jest dobra gra, tylko ja jestem tępym, głupkowatym, maniakiem gier 3D? Hmmm.... To dlaczego skończyłem cztery razy Cywilizację i dwa razy Ascendancy? Może dlatego, że to były dobre gry.

DELIKATNY ZOOLTAR





Gremlin 1996
Strategiczno-ekonomiczna
PC CD-ROM
Grafika: 69%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 45%

& Magic

zwrot: jest dziwna. Przyzwyczajenia z innych gier strategicznych czasu realnego oczywiście przydają się, bo taktyki walki i zwycięstwa często są podobne, ale na pewno nie można jej nazwać klonem Warcrafta czy C&C. Autorzy wypracowali oryginalny pomysł i zrealizowali go całkiem nieźle. Oczywiście, można mieć pewne zastrzeżenia: kampanie składają się ze zbyt małej liczby etapów, do dyspozycji mamy niewiele jednostek (choć trzeba przyznać, że zróżnicowanych i czasem obdarzonych niepowtarzalnymi zdolnościami), graficy obudzili się chyba z kilkuletniego letargu, bo ich propozycje (przecież w końcówce lat 90.) mogłyby być ciekawsze. Natomiast niewątpliwym atutem jest świetnie zrealizowany tutorial, który „za rączkę" prowadzi nas przez wszystkie problemy gry.

Mam wątpliwości, czy polecić Wam B&M, gdyż to dziwna gra, ale sam przesiedziałem nad nią trzy długie wieczory i było hm... nieźle.

JACEK PIEKARA







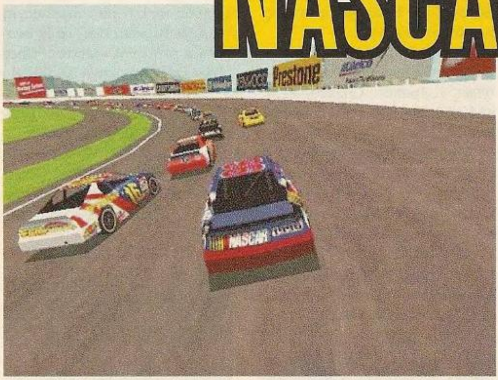
Blood and Magic

Dystrybucja: CD Projekt

Blood & Magic

Interplay 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 59%
Dźwięk: 61%
Ogółem: 69%

Nascar Racing 2

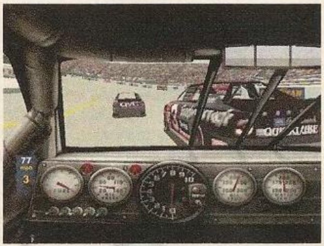


Po wielu godzinach spędzonych przy Rally Championship dostałem w swoje rączki świeżutki, gorący jeszcze produkt – sequel znanego przeboju – Nascar Racing 2. I od razu postanowiłem być najlepszy, w końcu w RC czasy miałem naprawdę niezłe. Przesiadłem się więc z mojego ulubionego Subaru do bardzo dziwnego wehikułu.

Co mogę o nim powiedzieć? Silnik „wkręca" się do ponad 9000 obrotów na minutę, cztery biegi do przodu plus wsteczny i ładnych kilkaset koni pod maską. Zamiast normalnej, samonośnej karoserii, wzbogaconej o klatkę bezpieczeństwa, konstrukcja dokładnie odwrotna – przestrzenna rama z rur jest szkieletem samochodu, do niej przymocowano karoserię, zawieszenie i zespół napędowy. Wszystko, poza blachami karoserii, może naprawdę wiele wytrzymać. To dawało nadzieję na sukces. Ale tu wyskoczyła pierwsza i bynajmniej nie ostatnia niespodzianka – na pierwszym torze prędkości osiągane przez komputerowych kierowców zaczynały się grubo powyżej 140 mil na godzinę i nie schodziły poniżej 138... a ja miałem nędzne 132 mph. To nieco ostudziło mój zapał. Skoncentrowałem się na technice jazdy. Po kilkunastu okrążeniach złapałem, o co chodzi. Zacząłem doganiać przeciwników (co prawda poziom EASY, ale co mi tam). Powiem w tajemnicy, że sekret tkwi w odpowiednim pokonywaniu zakrętów, aby strata prędkości była na nich jak najmniejsza (jestem geniuszem, nie?).



Jedno mnie tylko męczy, drąży i dręczy – z kokpitu znacznie trudniej kontrolować samochód niż z góry ze „zręcznościówkowego" widoku z godziny szóstej.





Minimalne wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×.

Jeśli chodzi o realizm, to program odpowiada mniej więcej Grand Prix 2. Rozbudowane opcje konfigurowania samochodu – od standardowych stopni przełożeń czy twardości amortyzatorów po tak zaawansowane, jak stopień pochylenia przednich kół i rozłożenie ciężaru w samochodzie...

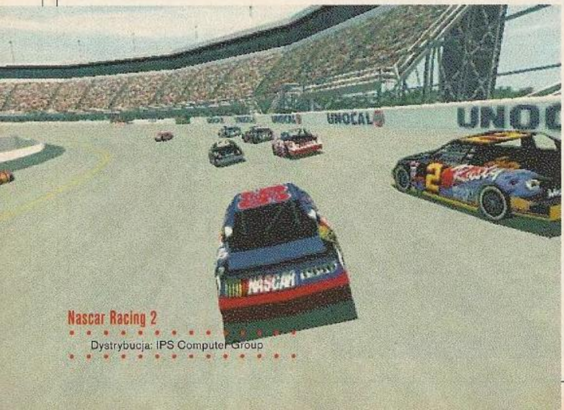
Grafika jest bardzo dobra. W pełni wektorowa – nie można się przyczepić do samochodów, nawet tych ciężarowych, stojących poza torem. Teksturki, chmurki, bajery, rowery... Tylko publika na trybunie jakaś taka płaska, jak po przygodzie z walcem...

Dźwięk jest w porządalu. Wycie silników, czadowa muzyka jako podkład. Zawsze Nascar Racing! Zawsze szybko, zawsze głośno, zawsze pewnie...

Każdy miłośnik szybkich maszyn i pięknych kobiet (i odwrotnie) powinien zagrać w NR2, natomiast tylko szczególni maniacy odważą się wystartować w pełnometrażowym wyścigu trwającym pół dnia czasu rzeczywistego. Często zdarza się, że podczas jednego okrążenia zbliżasz się do przeciwnika o np. długość samochodu, po dziesięciu siedzisz mu na zderzaku i z wrażenia tylko nieco gorzej wchodzisz w jakiś zakręt i... patrzysz jak ochlapus odjeżdża o pół prostej (pozostaje tylko zadać sobie pytanie, kto tu jest ochlapus?). Tu ważna jest perfekcja. Perfekcyjny kierowca i perfekcyjny samochód – tylko taki team może wygrać.

WIKTOR KOZŁOWSKI





Nascar Racing 2

Dystrybucja: IPS Computer Group

NASCAR Racing 2

Sierra 1997
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 78%



XS

Od czasu pojawienia się Quake'a w dziedzinie gier 3D trwał nieprzyjemny zastój. Ukazania się gier Power Slave i Blood nie można uznać za żadne wydarzenia, bo ani to ładne, ani nowatorskie. Na XS czekałem naprawdę długo (podobnie jak i na inne gry SCI, szczycące się najdłuższą w historii kampanią reklamową). Muszę przyznać, że gdy zobaczyłem screeny na Necie, zrobiły one na mnie bardzo pozytywne wrażenie i tylko zostrzyły mój apetyt. W końcu Alex wręczył mi płytkę pomarańczowego koloru z napisem XS Shield Up Fight Back, wraz z komentarzem: nędzna grafika, a przede wszystkim obleśne sprity. Pełen najgorszych myśli pomknąłem do domu i odpaliłem grę.

I wtedy oniemiałem. Ostatnio bardzo się rozpuściłem, oglądając wspaniałe filmiki na PSX. Tam zawsze są pełnoekranowe, bez przeplotu i w wysokiej rozdzielczości. Intro do XS jest co prawda w niskiej, ale po prostu zatyka. Perfekcyjne. Musicie zobaczyć grę choćby ze względu na intro. Żadna konsola nie powstydziłaby się takiej animacji. Cudo. Bezsprzecznie najlepiej wykonane intro pecetowe, jakie dotąd zrobiono. Trzeba dodać, że jest to dość duże osiągnięcie jak na SCI, bo jak dotąd jakość FMV w produkcjach tej firmy pozostawiała naprawdę wiele do życzenia.



Przejdźmy teraz do właściwej rozgrywki. XS jest całkowicie nieliniową i nietypową grą First Person Perspective. Nie ma tu ani hord przeciwników, ani rozległych baz, które należy wysadzić, jest natomiast Arena(y) i mnóstwo gladiatorów, którzy na tej Arenie będą się zmagać. Nie muszę chyba dodawać, że jednym z tych gladiatorów będziesz Ty, Drogi Graczu.

Grafika w niskiej rozdzielczości (i nic mi nie wiadomo o wysokiej), ale wygląda dosyć poprawnie. Nie radzę wyłączać szczegółów, bo może się to skończyć trwałym urazem do gier 3D. Natomiast wszystkie postacie są wymodelowane całkowicie w trzech wymiarach, a ponieważ chodzą w polach siłowych (podobnych do tych z filmu „Diuna" Lyncha), taka grafika sprawdza się doskonale. Są co prawda trochę „kwadratowate", ale takie jest założenie gry. Do wyboru mamy kilka różnych rodzajów walki. Można więc włączyć coś w rodzaju praktyki, gdzie wybiera się jedną z Aren, dowolną liczbę dowolnych przeciwników i próbuje z nimi wygrać. Można też włączyć normalną grę, w której oprócz nas na Arenie będzie jeszcze trzech losowo wybranych gladiatorów. Można oczywiście ustawić poziom trudności. Na „easy" jest spokojnie. Problemy zaczynają się od poziomu „normal". Wróg wykazuje to, czego najbardziej brakuje we wszystkich grach 3D – inteligencję. Kluczy, chowa się, czasem wyskakuje zza rogu używając „strafowania", po prostu zachowuje się jak człowiek. Zwiększa to kilkakrotnie przyjemość zabawy – gra nie ogranicza się do rozwalania setek słabiaków, ale do prawdziwej walki z niewielką liczbą sprytnych i silnych przeciwników. Oczywiście, aby nie grać całkowicie w ciemno, o każdym z zawodników możemy dowiedzieć się prawie wszystkiego ze specjalnego raportu. Radzę posłuchać. Szczególnie doktorka zaciągającego z rosyjska.





Minimalne wymagania sprzętowe:

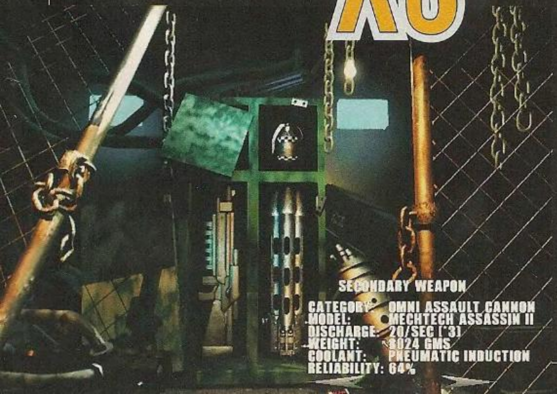
486DX4/100 (zalecane Pentium100), 8 MB RAM (zalecane 16), CD-ROM 2×.

Ciekawym pomysłem jest ograniczenie liczby rodzajów broni: dwie strzeleckie i jedna do rzucania. Można je sobie wybrać z kilku dostępnych. Sprawność poruszania się wojownika zależy od jego obciążenia. Mała rzecz, a cieszy.

Oczywiście, istnieje także możliwość gry po sieci i przez modem. Właściwie gra jest do tego stworzona.

Aby w pełni cieszyć się tym niewątpliwie nietuzinkowym produktem, potrzebne jest przynajmniej P100, 8 MB RAM (MOCNO zalecane 16) i karta dźwiękowa. Jak ktoś posiada komputer spełniający te wymagania, życzę mu naprawdę miłej zabawy.

X ZOOLTAR



XS
SCI 1996
3D
PC CD-ROM
Grafika: 79%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 80%

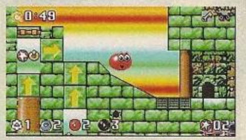
MEGA MORPH

Mały, gruby chłopiec włazi w maszynerię, a szurnięty naukowiec zmienia go w Morpha. Morph może przybierać postać ciężkiej metalowej kuli, skaczącej piłki, kropli i obłoczka. Każda forma ma inne właściwości, które trzeba wykorzystać tak, żeby ukończyć poziom. Idea gry, podobna do pomysłu z Three Vikings, jest niezła, ale realizacja poniżej gruntu. Grafika w niskiej rozdzielczości w tak prostej grze wzbudza nerwowy śmiech. Muzyka dobrej jakości (odgrywana z CD), denerwuje swoim prymitywizmem. Sample są raczej średnie.

Grać w to coś się nie da, bo jest diabelnie trudne. Poziom można przejść tylko wtedy, gdy się go nauczy prawie na pamięć. Ginie się kilkadziesiąt razy i za każdym razem trzeba zaczynać od tego samego miejsca. Jednym słowem, od Mega Morph można tylko... dostać wrzodów na żołądku. Nie dajcie się zwieść uśmiechniętym mordkom na okładce gry. Trzymajcie się od tego tytułu z daleka.

TYMOTEOO





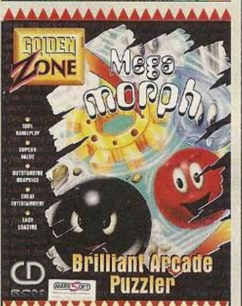


Mega Morph

Dystrybucja: MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:

386SX, 2 MB EMS, CD-ROM 2×



Flair Software 1996
Platformówka
PC CD-ROM
Grafika: 20%
Dźwięk: 49%
Ogółem: 7%



Flair Software 1996
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 10%

Firma Flair Software wprowadziła ostatnio na rynek grę Fire Wind, czyli Ognisty Wiatr (zapewniam, że nie są to przygody ministra Wiatra, piastującego urząd polskiego superMENa). W grze nie zauważyłem żadnych „wartości rozrywkowych". Lecisz, strzelasz, bombardujesz, kupujesz coraz nowsze rodzaje broni. Zdawałoby się: cud, miód, palce lizać, ale nic bardziej mylą-

Fire Wind

Dystrybucja: MarkSoft

FIRE WIND



Minimalna konfiguracja sprzętowa:

386SX, 4 MB RAM, DOS 3.2, CD-ROM 2×.



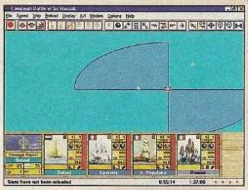
cego. Grywalność zerowa. Ginie się właściwie od każdego strzału przeciwników, których na ekranie jest „jak Szwedów w czasach Potopu". Nasz pojazd niczym się właściwie nie różni od ich pojazdów, co „odrobinę" utrudnia orientację. Najciekawsze i zarazem najsmutniejsze jest to, że ta bezpłciowa gra jest bardzo ładna.

Wszystko widać w wysokiej rozdzielczości. Kolory menu i jego czytelność są na wysokim poziomie. Oprawa dźwiękowa też sprawia bardzo dobre wrażenie. Z wyglądu więc gra ma w sobie coś, czego ostatnio brakuje wielu tytułom – ma iskrę, swego rodzaju ogień, zagrzewający gracza do walki. Siadasz za sterami, chcesz zabawy i rozrywki, czujesz się już bohaterem, a tu nic!!! Ale tak to jest. Nie wszystko złoto, co się świeci. Czasem niektóre rzeczy mają w sobie wiele ognia, ale jak się zbliżyć to... Fuj! Tak jest, niestety, z grą Fire Wind.

TYMOTEOO

AGE OF SAIL

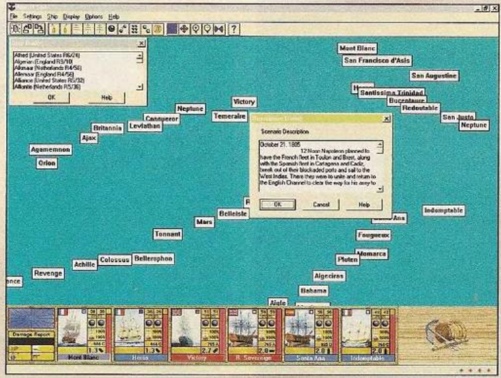
Programiści z firmy TalonSoft, produkujący z niebywałą regularnością kolejne części serii Battleground, niespodziewanie dla wszystkich (dla siebie zapewne też) stworzyli grę zupełnie inną od dotychczasowych. Najwyraźniej zepsuła się sztanca, bo zamiast strategii w turach, traktującej o walce na lądzie i opatrzonej smakowitą grafiką, powstała strategia w czasie rzeczywistym o walce na morzu i z grafiką taką sobie (inna sprawa, że o znakomitą grafikę było trudno – niby w jaki sposób można pokazać morze?). Z pewnością firma szybko otrząśnie się z szoku po tym wy-



darzeniu i wróci do produkcji pól bitewnych (kolejne 4 części w przygotowaniu).

W grze Age of Sail przenosimy się zatem w lata 1775–1820, kiedy to po morzach pływały wspaniałe żaglowce, unoszące na swych pokładach dziesiątki nie mniej wspaniałych armat. Temat został ujęty standardowo, co w wypadku TalonSoft oznacza – solidnie. Do wyboru mamy ponad 100 scenariuszy o różnym stopniu trudności. Nie zapomniano też o nowicjuszach i zaserwowano im 4 proste misje. Jeśli mamy zamiar przysiąść do gry na dłużej, czeka na nas kampania, w której zaczynamy z małym stateczkiem i z zerem na koncie. Po kolejnych wygranych bitwach zyskujemy pieniądze, sławę, stopnie wojskowe i prawo do dowodzenia coraz większymi jednostkami.

Symulacja kierowania okrętem lub zespołem okrętów została niezwykle uproszczona. Ogranicza się do zadbania o kurs, prędkość (pochodna siły wiatru, kursu i powierzchni aktualnie postawionych żagli), utrzymania okrętów w szyku i odpalania w odpowiednim czasie armat. Na celność i skuteczność prowadzonego

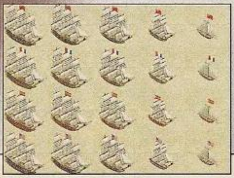


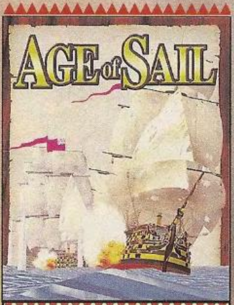


ognia mają wpływ: szybkość, wyszkolenie załogi i liczba dział. Wygląda to rzeczywiście prosto i takie jest dopóty, dopóki dowodzi się jednym okrętem. Kiedy komenderuje się kilkunastoma okrętami idącymi w szyku torowym, a tuż obok płynie wróg strzelający do nas jak do kaczek, wykonanie nawet kilku prostych czynności, jak zmiana kursu szybkości czy znalezienie okrętu mającego załadowane działa na odpowiedniej burcie, nie należy do rzeczy łatwych (pomimo opcji ułatwiających np. zachowanie szyku i jednakowej prędkości zespołu).

Age of Sail wydał mi się całkiem porządną propozycją dla nie rozpieszczanych dotąd miłośników strategii morskiej w czystej postaci (ileż można grać w Harpoona?). Nie powinni poczuć się zawiedzeni, jeśli tylko nie mają nic przeciw żaglowcom i morskim zmaganiom w wojnach napoleońskich czy wojnie o niepodległość Stanów Zjednoczonych.

SIR HASZAK





Empire 1997
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 62%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 67%



Age of Sail
Dystrybucja: MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:
486DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 3.1 lub 95.

Historia firmy TalonS… się od gry Battlegroun…

BATTL…

BATTLEGROUND: SHILOH

Armia konfederacka (40 tys.), pod dowództwem gen. A.S. Johnstona zaskoczyła 6 kwietnia 1862 r. armię Unii (33 tys.) dowodzoną przez gen. U. Granta. Walka miała charakter krwawy i chaotyczny. Unioniści ponieśli wysokie straty. Sytuację uratował gen. W.T. Sher-



man. Straty Konfederatów również były duże. Poległ gen. Johnston, a dowództwo przejął gen. P. Beauregard. Nie wykorzystał on chwilowej przewagi. Następnego dnia nadciągnęły posiłki i siły Unii wzrosły do 100 tys. (na 50 tys. Konfederacji). Dowództwo nad nimi przejął gen. H.W. Halleck. Nie potrafił jednak wykorzystać przewagi. Armia Południa wycofała się bez problemów. Unionistom udało się jednak zdobyć Corinth, co było sporym sukcesem.

W Battleground: Shiloh wykorzystano ogromnie popularny (przynajmniej ostatnio) temat wojny secesyjnej. Gra przypomina w znacznym stopniu (grafika, dźwięk, sterowanie...) Battleground: Gettysburg (opis – Gambler 7/96).

SI, jak zwykle, reprezentuje solidny poziom, choć komputer cza-

oft jest krótka, ale za to bardzo błyskotliwa. Jej kariera rozpoczęła d: Ardennes, w której firma zaprezentowała nowy, rewelacyjny system odwzorowania terenu. Wkrótce potem pojawiły się następne gry z serii i dalej powstają dosyć regularnie kolejne „odcinki", które cieszą się sporą popularnością.

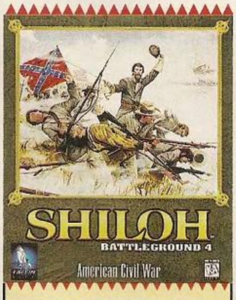
EGROUND X 3

JACEK ILCZUK

sami sprawia wrażenie nieco zagubionego (szczególnie, gdy kieruje siłami Konfederacji). Nic w tym dziwnego, w końcu przy takim zalesieniu terenu można łatwo pobłądzić. Trudno ocenić, czy Shiloh to gra lepsza, czy też gorsza od Gettysburga. Jest nieco mniej chaotyczna (choć chyba wszystkie bitwy amerykańskiej wojny domowej były bardzo chaotyczne). Jednak ze względu na typ terenu nie każdemu przypadnie do gustu.



Battleground: Shiloh to solidna porcja strategii dla zagorzałych zwolenników gatunku.



TalonSoft 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 75%

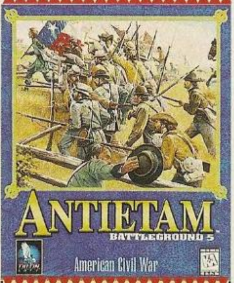
BATTLEGROUND: ANTIETAM

Gen. R. Lee po zwycięstwie pod Bull Run (29/30 sierpnia 1862 r.) rozpoczął marsz na Waszyngton i Baltimore. 13 wrześniA jeden z żołnierzy gen. McClellana znalazł projekt planu operacyjnego gen. Lee (podzielił on swoje siły na dwie kolumny). Ponieważ gen. McClellan szybko zreorganizował swoją armię, mógł wykorzystać ten podział i zniszczyć przeciwnika (miał ok. 100 tys. ludzi, Lee tylko 50–60 tys.). 16 września 1862 r. doszło do bitwy nad potokiem Antietam. Gen. McClellan nie umiał wykorzystać swojej przewagi, atakował pojedynczymi korpusami, nie używając wszystkich sił. Bitwa zakończyła się strategicznym sukcesem Unii.



W Battleground: Antietam mamy ponownie do czynienia z amerykańską wojną domową. Gra jest prawie identyczna, jak Gettysburg i Shiloh. Bitwa pod Antietam to ciekawy temat na scenariusz. SI na solidnym poziomie, choć komputer mógłby w mniejszym stopniu powtarzać błędy McClellana (na początku zbytni „optymizm" prawego skrzydła Unii i bezwładność lewego). Po stronie Konfederacji SI zachowuje się niezbyt błyskotliwie, ale całkiem poprawnie.

Wszystko wskazuje na to, że TalonSoft postanowił eksploatować temat wojny secesyjnej „do końca" – w zapowiedziach mamy bitwę pod Bull Run. Niestety, ostatnio jakoś nie słychać o BG, której tematem miały być wojny izraelsko-arabskie. Miejmy nadzieję, że ta cisza jest tylko chwilowa.



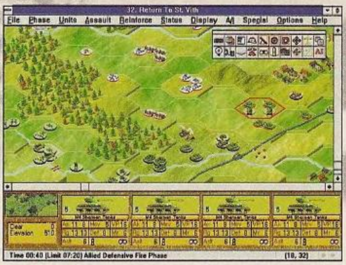
TalonSoft 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 75%

BATTLEGROUND: BULGE

Niedawno pojawiła się na rynku ekskluzywna wersja gry Battleground: Ardennes (opis BGA – Gambler 2/96) – Battleground: Bulge (Ardennes Deluxe). Oprócz scenariuszy występujących w pierwowzorze otrzymaliśmy 14 dodatkowych, na nowych mapach: Rochefort i St. Vith.

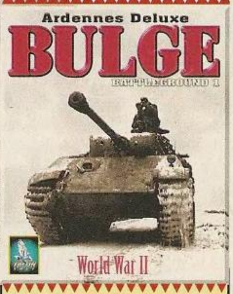
Poprawiono grafikę – oryginalne mapy z BGA wymieniono na nowe, graficznie „udoskonalone". Niestety, trudno to uznać za rewelację, ponieważ ich jakość jest gorsza niż w ostatnich częściach serii Battleground (bardziej jaskrawe kolory), są też mniej czytelne niż w pierwowzorze. Dobrze, że producent pomyślał o opcjach oddalenia przy mapie dwu- i trójwymiarowej, których w BGA nie było. Podobno udoskonalono także algorytm SI, co jednak nie rzuca się zbytnio w oczy.

Battleground: Bulge to doskonała propozycja dla absolutnych maniaków lub graczy, którzy lubią tę serię, a nie trafili dotychczas na grę, która ją zapoczątkowała.



Battleground: Shiloh
Battleground: Antietam
Battleground: Bulge

Dystrybucja: MarkSoft

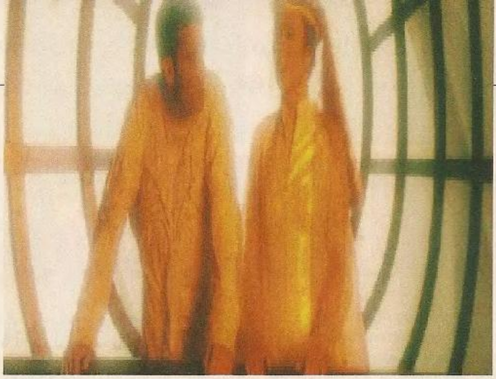


TalonSoft 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 65%

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1 lub Windows 95, CD-ROM 2×, mysz.

THE DARKENING



Gra Privateer 2 była zapowiadana na wiosnę 1996 r., zaraz po wydaniu Wing Commandera IV. Od zapowiedzi do premiery upłynął jednak prawie cały rok... Darkening to kolejny, kosztowny produkt mariażu Origin–Electronic Arts. Tym razem koszty wyniosły „zaledwie" 5 mln USD, z czego koszty produkcji wstawek filmowych – 3,5 mln!

Film kręcono w brytyjskim Pinewood Studios. Obsada jest imponująca. Co prawda w roli głównej występuje mniej znany aktor – Clive Owen (serial telewizyjny „Chancer"), jednak obok niego grają także: Christopher Walken („Łowca jeleni", „Pulp



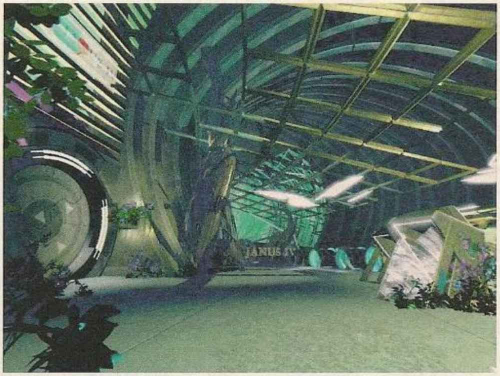




Fiction", „Psy wojny"; wystąpił również w grze Ripper), Jurgen Prochnow („Gliniarz z Beverly Hills 2", „Dune"), John Hurt („Obcy: Ósmy pasażer Nostromo", „Rob Roy", „1984"), Brian Blessed („Flash Gordon", „Robin Hood: Książę złodziei") oraz David Warner, Mathilda May i David McCallum.

Niestety, technicznie wstawki wideo są znacznie niższej klasy niż to, co otrzymaliśmy w grze Wing Commander IV, a nawet w jej poprzednim odcinku. Grafika – zaledwie w 256 kolorach, na dodatek z przeplotem! Pozwoliło to, co prawda upchać Darkening „zaledwie" na trzech kompaktach, ale znacznie pogorszyło estetykę obrazu.

Sceny walki są klasyczne – wysokiej klasy SVGA, podobne do scen z WC4. Miała nastąpić jakaś znaczna poprawa jakości, jednak trudno coś takiego stwierdzić. Rzeczywiście, różnorodność statków kosmicznych jest imponująca, a ich sylwetki bardziej wymyślne... ale reszta nie odbiega od standardu.



Minimalne wymagania sprzętowe:

PC 486DX4/100, 8 MB RAM (16 MB – Windows 95), CD-ROM 2×.

Muzyka może spodobać się komuś, kto lubi bardzo specyficzną wersję techno, jeżeli tak można to sklasyfikować. Melomani o bardzo wysublimowanych gustach będą zapewne zachwyceni... Efekty dźwiękowe również przypominają te z WC4.

Scenariusz... Bohaterem gry jest Ser Lev Arris. Statek, w którym leciał, został niespodziewanie zaatakowany. Napastnicy uszkodzili go do tego stopnia, że piloci nie mogli zapobiec upadkowi. Po katastrofie Arris trafia do szpitala. Gdy odzyska przytomność, okaże się, że stracił pamięć. Nie wie, kim jest, czy ma rodzinę, skąd pochodzi... Musi rozpocząć wędrówkę, która być może doprowadzi go do poznania własnej przeszłości. Taki właśnie cel stawiają przed nami autorzy gry.

Rozpoczynamy podróż z gotówką umożliwiającą nam kupno najtańszego myśliwca. Możemy wyposażyć go w broń i systemy, których jakość pozostawia wiele do życzenia. Dalej podobnie jak w pierwowzorze: handel, misje do wypełnienia (tutaj niektóre „ogłoszenia" są adresowane bezpośrednio do Arrisa!), nowe wyposażenie, lepsze statki... Jednak przede wszystkim poszukiwanie utraconej tożsamości.

Autorzy gry powołują się na związki nie tylko z Privateerem, ale także z Elite, czy nawet X-Wingiem. Podobieństwo do Elite widać natychmiast – „podejście do" handlu, możliwość swobodnej eksploracji wszechświata... Natomiast związki z X-Wingiem są, moim zdaniem, mocno wątpliwe. Darkening został oparty na systemie stworzonym dla serii Wing Commander. Nie da się ukryć, że komputerowi piloci zachowują się tak samo, jak w innych grach tej serii. Wielu



graczy preferujących takie gry, jak X-Wing czy TIE Fighter wyraża się pogardliwie o Wing Commanderze. Darkening nie został zmieniony w takim stopniu, by mógł zachwycić przeciwnika serii i zmusić go do zmiany stanowiska.

Privateer 2: The Darkening to jedna z ciekawszych symulacji kosmicznych. Niestety, wbrew zapowiedziom jej autorów, nie jest grą przełomową, mogącą stać się początkiem nowej ery...

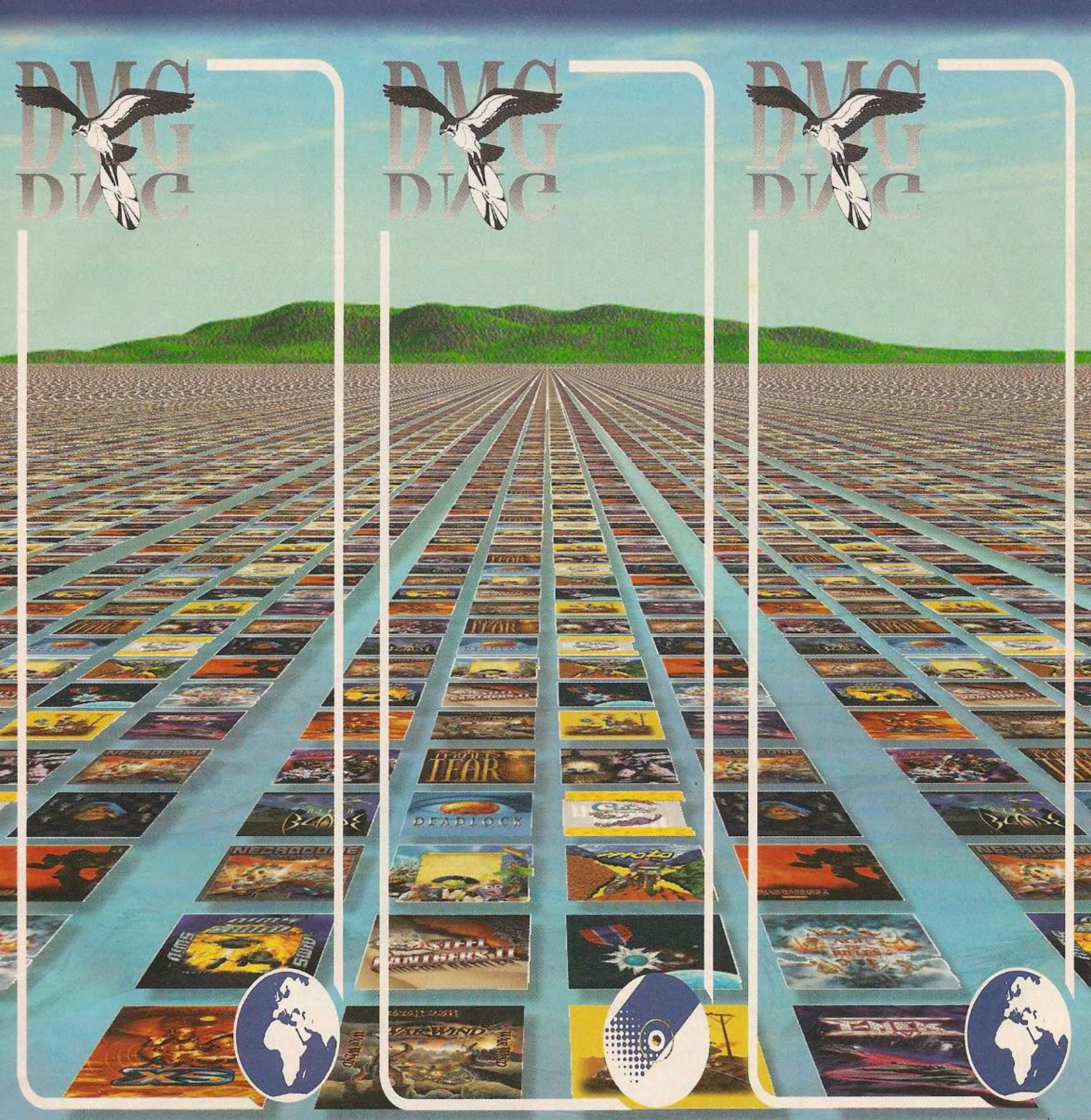
(AT)RANDOM



Origin/EA 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 81%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 90%

Privateer 2: The Darkening
Dystrybucja: IPS Computer Group

TUTAJ WIDZISZ TYLKO CZĘŚĆ NASZEJ OFERTY



DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GAMBLERIADA

Nie ma co tu kryć – prędzej czy później i tak się wyda – w dniach 23–25 maja w warszawskiej hali Torwar odbędzie się IV edycja Gambleriady. Co konkretnie czeka na zwiedzających – nikt jeszcze nie wie. Nie zabraknie z pewnością znakomitej zabawy, mnóstwa gier, które pojawią się w maju lub będą zapowiadane na okres wakacyjny i powakacyjny oraz konkursów, do których zamierzamy przyłożyć rękę.

Wierni tradycji, proponujemy wzięcie udziału w 4 dużych turniejach, firmowanych przez Gamblera. Konkursów będzie znacznie więcej, albowiem prawie każdy członek redakcji przyjął sobie za punkt honoru sprokurowanie jakiegoś konkursidła. Jak wieść gminna niesie, Żaba już przygotowuje drugą edycję Konkursu Chałowego, do którego systematycznie zbiera różne odpadki z growego stołu, co jakiś czas próbując podkraść grę przeznaczoną do recenzji.

Program oficjalnych turniejów przedstawia się następująco:

23 maja (piątek)
Tekken 2 (PSX)

24 maja (sobota)
Mortal Kombat 3

25 maja (niedziela)
Quake oraz Network Q Rac Rally Championship

Jak widać, w programie znalazły się elementy tradycji ludowej (MK3) i powiew świeżości (cała reszta). Na zwycięzców czekać będą a(bs)trakcyjne nagrody.

Do dwóch konkursów zgłaszać się trzeba już teraz, wysyłając pod adresem redakcji wypełnione kupony, a następnie CIERPLIWIE (niecierpliwym mówimy NIE!!!) czekać na rozwój sytuacji, który niechybnie nastąpi.

Już za miesiąc kolejna dawka informacji o Gambleriadzie, które zmrożą krew w żyłach zimnokrwistych, rozpalą do czerwoności ciepłokrwistych, wywołają zawał u sercowców i uderzą do głowy nadciśnieniowcom. (red.)

Tekken 2

Przebojowa, trójwymiarowa bijatyka na konsolę PSX, jedna z najlepszych, o ile nie najlepsza. Turniej rozgrywany będzie w parach (niekoniecznie mieszanych). Na zwycięzcę, oprócz zwyczajowej nagrody głównej, czeka pojedynek z Zooltarem, który właśnie ćwiczy obsługę pada palcami nóg, bo „w rękach" jest już za dobry.





Mortal Kombat 3



Oto wyzwanie dla mistrzów tradycyjnych komputerowych sztuk walki. Ta klasyczna już bijatyka nadal nie ma sobie równych na platformie PC. Na poprzednich Gambleriadach pojedynki w MK3 przyciągały setki widzów i nie wątpimy, że tak się stanie i tym razem. Regulamin przyjmowania zgłoszeń podamy w następnym numerze.

Quake



Zwolennicy strzelanin toczących się w ciemnych korytarzach, w których roi się od schodów, tarasów, teleportów i przeciwników – przybywajcie. Na poziomie specjalnie wybranym przez specjalistów od Quake'a – RooSa i Zooltara – walkę toczyć będzie jednocześnie 4 lub 6 zawodników.

Rally Championship

Coś dla amatorów błota tryskającego spod kół, jazdy z mniej lub bardziej kontrolowanymi poślizgami i rozjeżdżania robaczków, które nieopatrznie wylazły na drogę. W konkursie w jednym wyścigu startować będzie po 7 zawodników grających w sieci.



Zgłoszenie udziału w Turnieju Quake

Imię i nazwisko

Wiek

Ulica

Kod pocztowy

Miejscowość

Telefon

e-mail

Zgłoszenie udziału w Turnieju Rally Championship

Imię i nazwisko

Wiek

Ulica

Kod pocztowy

Miejscowość

Telefon

e-mail

Optikonkurs 5



...w swych szalejących maszynach

Tym razem nie o mężczyznach (stąd kropki w tytule), a o maszynach: szalejących, wyjących, strzelających, wielkich. Samochody, helikoptery, maszyny kroczące i inne takie. Nieodłączne składniki większości gier komputerowych – kto wie, czy nie lepiej eksponowane i eksploatowane niż sami „żywi" bohaterowie. Dziś sprawdzimy, czy je znacie. Na obrazkach znajdują się rozmaite machiny z różnych gier. Proszę podać, z jakich gier pochodzą.

Alex–Machinehead

1 2 3 4 5 6 7



8 9 10



Rozstrzygnięcie edycji 3.

Spośród wielu osób, które prawidłowo odpowiedziały na pytania Optikonkursu 3 wylosowaliśmy 5 zwycięzców. I tak, joystick otrzyma **Rafał Hordyjewski** z Lublina, zaś gry komputerowe: **Krzysztof Kaczmarzyk** z Zawiercia, **Jacek Kozłowski** z Chełma, **Marek Lisek** z Dąbrowy Górniczej i **Marcin Wasiluk** z Gliwic. Za miesiąc podamy pełną klasyfikację po 4 etapach Optikonkursu.

A oto prawidłowe odpowiedzi na pytania 3. edycji:

1. Podatki i handel.
2. Railroad Tycoon.
3. Z kopalni złota.
4. Nieruchomości, giełda papierów wartościowych.
5. Kołowy (drogowy), kolejowy, lotniczy, morski.
6. Obstawiać wyniki, kupować zwycięstwa, inwestować w klubowe gadżety.
7. Na obracanie nimi na giełdach towarowych.
8. Lody, frytki.
9. Inwestor.
10. Capitalism.

O nagrodach

Nagrody zostały ufundowane przez znanego dystrybutora, firmę **Optimus Bis** z Częstochowy. Po każdej kolejnej edycji do wygrania będzie pięć najnowszych hitów sprzedawanych przez naszego sponsora. Jako dystrybutor gier firm: Time Warner Interactive, Mindscape, Activision czy SCI, Optimus Bis sprzedaje m.in. takie gry, jak: XS, Podwójne kłopoty Buda Tuckera czy Creatures. Ponadto nasz sponsor za każdym razem ma dla Was nagrody–niespodzianki, np. joysticki.

Na zwycięzcę w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: **komputer multimedialny** firmy Optimus. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących w chwili rozstrzygnięcia konkursu standardów, wiadomo jednak, że nie będzie to maszyna słabsza niż P100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6×, dyskiem twardym 1,2 GB i dobrą kartą muzyczną oraz graficzną – słowem wymarzony sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przyznamy dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnych dziesięć pozycji będzie premiowanych grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis i gadżetami pokroju ww. joysticków.

Kupon Optikonkurs 5

Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Sporo miejsca w listach poświęciliście krytyce nr. 1/97 (że źle dobrane tła i kłujące w oczy figury geometryczn Jak widzicie, od numeru 2/97 sporo się w Gamblerze ma tajny układ z okulistą. Szatę graficzną będziemy zr liczbą stron redakcyjnych („do czytania") nie różnił się pismo na poziomie 100 stron (a może wyższym?). Nato

Propozycje

Gamblera czytam prawie od początku jego istnienia, bo od nr. 2/94. Jestem więc świadkiem przemian zachodzących w piśmie, jednych na dobre, innych na złe - tych drugich na szczęście o wiele mniej, a wspomnę tylko o jednej. Martwi mnie to, że coraz mniej jest jajcarskich opisów podobnych do opisu Worms autorstwa Jacka Fasoli, który był naprawdę COOL! Ale ogólnie to spoko, jesteście w czubie najlepszych pism o grach. No dobra, teraz przejdę do sedna sprawy, czyli przedstawię kilka moich uwag (niekoniecznie krytycznych).

1. Chciałbym zasugerować bardziej wyraźny podział pisma na działy: strategie, przygodówki, sportowe, RPG itp. Wówczas kluby można by przesunąć do tych działów, a Tete w całości przeznaczyć na ułatwienia do gier, czyli DDT, Tips&Tricks i solucje.
2. Co powiecie na utworzenie stałego działu, zajmującego się informowaniem o nowo powstających polskich grach? Wywiady z twórcami, screeny, scenariusze, procesy tworzenia gier(!). Od czasu do czasu mogłyby się tam pojawić informacje o firmach zagranicznych, np. w okresie, gdy polskie grupy będą wyjałowione z pomysłów.
3. Przydałby się także dział hardware'owy, strona czy dwie w każdym numerze. Mogłyby tam się znaleźć testy kart graficznych, akceleratorów, joyów, kart dźwiekowych, CD-ROM-ów i wszystkiego, co może zainteresować przeciętnego gracza.
4. Kiedy wróci Randall?!
5. Czy kupony Optikonkursu muszą być na okładce? Nie chcę w tak drastyczny sposób okaleczać mojego ulubionego miesięcznika.
6. Mam jeszcze uwagę dotyczącą trzeciej odsłony Optikonkursu. Nie wiem, kto układał pytania, ale skąd wytrzasnęliście tytuł Rags to Riches? Pierwszy raz słyszę o istnieniu takiej gry, a co zabawniejsze, nie było jej recenzji i opisu ani w Gamblerze, ani w Secret Service, który również prenumeruję! Reszta pytań w konkursie jest O.K.

Grizzly

Podział na rodzaje gier stosowany jest w niektórych pismach zachodnich i ja jestem takiego podziału zwolennikiem. Jednak argumentem przeciw niemu jest fakt, iż wtedy część czytelników w ogóle nie zaglądałaby na niektóre strony pisma. A kiedy nie ma takiego podziału, to niejako „z rozpędu" czytamy (czy chociaż oglądamy screeny) o grach należących do gatunku, którym się nie pasjonujemy. Artykuły informujące o polskich firmach i ich nowych produktach co pewien czas publikujemy. Alex pisał o Metropolis (Teenagent, teraz Katharsis) i Leryx-Longsoft (Lew Leon), Zooltar opisał „od kuchni" proces powstawania magazynu telewizyjnego Escape. Natomiast uaktywnienie działu hardware'owego (teoretycznie istnieje) jest planowane, aczkolwiek z pewnością odezwą się głosy, iż zajmuje miejsce opisom czy recenzjom. Z testami joysticków można się było zapoznać w Temacie Numeru poświęconym joyom, o kartach można przeczytać w tym numerze. Pytania do Optikonkursu układa Alex i czasem rzeczywiście są bardzo trudne. [Tu się włączam: pytania w Optikonkursie nr 3 gościnnie układał Haszak i były dość proste. Rags to Riches to jedna z lepszych gier ekonomicznych, dość znana - Alx.] Kancerowanie okładki jest przykre i postaramy się nie publikować na niej kuponów. Randall być może coś napisze [w Gazecie Polskiej? - Alx], ale z pewnością niedługo będziecie go mogli obejrzeć i posłuchać w Sejmie (po nowych wyborach).

Top Gambler

Byłem kiedyś jednym z największych fanów pisma, o którym pozwoliliście sobie wspomnieć w „Requiem na śmierć..." Posiadałem wszystkie numery tej gazety, a po jej upadku musiałem podjąć decyzję: co czytać? Postanowiłem, iż będzie to albo Gambler, albo pismo, do redakcji którego przeniosą się Borek lub Haszak. Wczoraj, gdy czekałem na przystanku autobusu linii 176, podszedłem do kiosku i z ciekawości kupiłem Wasze pismo. Szukając w spisie treści czegoś typu listy, zauważyłem jakąś recenzję podpisaną sir Haszak. Nie może być! - pomyślałem. Spojrzałem na lewo. Artykuł z Top Secretem w tytule. Odjęło mi mowę, zatkało, czytałem coraz wolniej i wzruszyłem się wielce. Z jednej strony - potwierdzenie złych snów o TS, z drugiej - Haszak w Gamblerze. O Alexie wiedziałem od dawna, ale największy strateg całej Polski tutaj? Muszę przyznać, że to mnie przekonało. I od tego dnia ja, odrzucający inne pisma, mogę spokojnie powiedzieć, że jestem czytelnikiem Gamblera i że to właśnie Gambler jest najlepszą lekturą o grach.

Biały

Wszyscy powinni się cieszyć, że sir Haszak nie został zmuszony do zarzucenia twórczej działalności. Jego opinie o grach strategicznych możecie również usłyszeć w telewizyjnym programie Escape. I u nas, i tam obiecał wybudować porządny schron przeciwatomowy (taki z klimatyzacją, drink-barem i hostessami).

Kocham Gamblera i Mangę

Uważam, że jesteście super. Mam do Was jedną prośbę. Bardzo bym chciała, aby w Gamblerze pojawił się temat Mangi i Anime. Mogłyby to być na przykład dwie strony z omówieniami filmów Anime i Manga, adresami fan-clubów Mangi, a także konkursami dotyczącymi tego tematu. W Polsce jest sporo ludzi, którzy kochają Czarodziejkę z Księżyca. Proszę Was też o zamieszczenie na Waszym CD-ROM (o, przepraszam, zapomniałam powiedzieć, że jesteście pod tym względem najlepsi i bijecie konkurencję na głowę; dotąd nie widziałam płytki, na której byłoby ponad 30 demek) obrazków mangowych, postaci do programu Kisekoe, recenzji gier mangowych i może krótkich filmików. A teraz kilka uwag co do Waszego magazynu... [Tu uwagi, o których piszę we wstępie - don Pedro]. Jest jeszcze jedna sprawa: płyta CD powinna być sprzedawana w plastikowym pudełku. W papierowym opakowaniu szybko się rysuje, a samo opakowanie się niszczy. Będę Was czytała do końca świata i o jeden dzień dłużej.

Ania

Sądzę, że dysk kompaktowy jest na tyle pojemny, iż można byłoby się pogodzić z obecnością kilkunastu megsów Mangi. Ale to moje, prywatne zdanie, a szefem wydania CD jest kolega Uchansky, który nie wiem, co na to (pewnie on na to, że nie) [NIE - Alx]. Brak kącika Mangi w Gamblerze wywołuje błogosławienie nas ze strony jednych i potępienie przez drugich. Może zaczniemy wydawać osobne pismo poświęcone Mandze, robiąc za karę Alexa jego naczelnym? [Mnie już ktoś za karę zrobił naczelnym Gamblera, to chyba wystarczy - Alx.] Jeśli chodzi o koniec świata, to jakoś nam do niego nie spieszno, ale dla takich czytelników jak Ty na pewno będziemy mieli ochotę wydawać Gamblera co najmniej o jeden dzień dłużej!

Gamblera (że chudszy niż zwykle), graficznego wystroju pisma e) oraz wymagań sprzętowych gier (że ich brak). zmieniło i mamy nadzieję, że nie będziecie już twierdzić, iż grafik esztą ciągle ulepszać, aż do osiągnięcia stanu doskonałości. Numer 1/97 od innych numerów, ale miał trochę mniej reklam. Wydaje się, iż utrzymamy miast wymagania sprzętowe gier stanowią już stały element naszych tekstów.

Madzia i Miecio

Przeczytałem ostatni numer Gamblera i zainteresował mnie artykuł pt. „Karty Magii". Napisaliście na końcu, że więcej o kartach można się dowiedzieć z miesięcznika „Magia i Miecz". I tu jest problem. W naszym małym (bardzo małym) mieście nigdzie nie można tej gazety dostać. Wszystkie ekspedientki się dziwią, gdy usłyszą tytuł.

Malin

Podajemy wszystkim zainteresowanym telefon do redakcji Magii i Miecza: (0-22) 41 60 42.

Co to [- - - -] jest?

Gambler 9/96: Targi-Gambleriada.
Gambler 10/96: Targi-Gambleriada; Turniej Virtua Fighter 2, III Turniej MK.
Gambler 11/96: Targi-Gambleriada; Turniej Virtua Fighter 2, III Turniej MK, Turniej Formula I GP, Plan Targów.
Gambler 12/96: Targi-Gambleriada.
Gambler 1/97: Targi; Encyklopedia Gambleriady.

Nie popadajcie w samouwielbienie. Może w numerze 2/97 ukaże się 20-stronicowy artykuł „Gambleriada, minuta po minucie"?

Osa

Był taki wierszyk: „Choćby przyszedł miliard Chińczyków i każdy zjadłby milion klopsików i sraliby potem przez tysiąc lat, to nie zasrają Kraju Rad". Podobnie jest z Gambleriadą. To są jedyne, poświęcone wyłącznie grom, targi w Polsce, które zaczynają mieć międzynarodowe (środkowoeuropejskie, na początek) znaczenie. W czasie trzech edycji Gambleriady sale targowe odwiedziło łącznie ponad 50 tys. osób, a w Polsce nie ma poważnej firmy zajmującej się grami, która by się na Gambleriadzie nie wystawiała. Zrozumiałe więc, iż wypada poinformować wszystkich, co, gdzie i kiedy (zwłaszcza, jeśli chodzi o konkursy z atrakcyjnymi nagrodami). A skoro już zrobiło się targi, które znowu okazały się wspaniałym sukcesem, to wypada o nich napisać.

Gambleriada str. 30

Piractwo nie zginie

Jesteście niedoścignieni, jeżeli chodzi o duże opisy i nie mam na myśli tylko solucji przygodówek, ale dokładne opisy gier strategicznych, np. Z. Wasze kluby to również strzał w dziesiątkę. Jeżeli chcecie zwiększyć liczbę czytelników, to radziłbym przede wszystkim nowsze i obszerniejsze opisy. (...)

Chciałbym jeszcze skomentować list Dziadka. W kilku sprawach facet nie wie, co mówi. Nie jest tajemnicą, iż dzisiejsze giganty rozprowadzające gry (chodzi mi o Polskę), to dawni piraci, którzy najpierw dorobili się kokosów na sprzedaży pirackich programów. Piractwo nigdy nie zginie, bo jest zbyt dochodowym interesem, a policja nie zwraca na to uwagi. A dlaczego nie zwraca? Bo jest całkiem nieźle opłacana, wiem to z pewnych źródeł. Co jakiś czas zostanie złapana jakaś płotka, żeby społeczeństwo myślało, iż policja pracuje. Niestety, rekiny siedzą sobie w swoich willach i śmieją się z tego. Ostatnio policja w Poznaniu zrobiła wielki nalot na piracką giełdę. Nieoficjalnie mówiło się, że Poznań to stolica polskiego piractwa (nawet Warszawa nie ma tego, co oni). Znam tam kilka osób, więc wiem, że za bardzo im nie zaszkodzili. Po prostu, była to kolejna akcja pokazowa, po której na jakiś czas się przyczaili, a za jeden, dwa miesiące wszystko zacznie się od początku. O warszawskiej giełdzie mówi się, że policja dostała rozkaz, aby zostawić ją w spokoju. Takie rozkazy wydaje się chyba z góry, więc z tego wniosek, że góra również dostała swoją działkę i siedzi cicho, ciesząc się ze swojej działki. Z drugiej strony, rząd chyba popiera piractwo swoją polityką. Wystarczy tylko wziąć zachodnie pisma z grami i porównać ceny. W Anglii Duke Nukem 3D można było kupić za ok. 70 zł, a w tym samym czasie w Polsce kosztował ok. 150 zł. Czy w kraju, gdzie większość osób zarabia miesięcznie 200-500 zł można myśleć o kupnie oryginalnych gier? Niestety, nie można, więc każdy woli iść do pirata, który za 50-80 zł nagra na CD 20-40 gier, które różnią się od oryginalnych tylko brakiem animacji oraz nieco uboższym dźwiękiem. Dystrybutorzy gier zarabiają tylko dlatego, że nie wszyscy mają dostęp do pirackich gier oraz dlatego, że część osób chce mieć instrukcję.

Snake

Problem piractwa, któremu poświęciliśmy wcześniejsze RR, powraca jak bumerang i wracać będzie. Snake ma rację, pisząc o nieudolności policji (i prokuratury), która może budzić podejrzenia o korupcję. Skądinąd wiadomo, że łapownictwo jest ostatnio rzeczą powszechną. Kto z nas nie zna człowieka, który wyłgał się od mandatu płacąc łapówkę? Rozwiązanie jest tylko jedno i nie zależy od nas. Otóż rząd USA przekazał ostatnio kilku państwom ultimatum grożące horrendalnymi sankcjami gospodarczymi, jeżeli państwa te nie wprowadzą w życie ustaw antypirackich. Polska ultimatum takiego jeszcze nie dostała, ale mam nadzieję, że wkrótce dostanie. Wtedy wszyscy zobaczymy, jak w ciągu kilku dni rynek piracki zostanie zlikwidowany. Na temat pirackich wersji gier pisałem w lutowych Reakcjach Redakcji. Tutaj tylko krótko: animacje i dźwięki to podstawa sporej liczby gier. Grać w pirackie wersje to tak, jakby pójść na Mission Impossible w wersji czarno-białej, bez dźwięku i z rwącą się co chwila taśmą.

[Tu wtrącę się ponownie: nie jest prawdą, że dystrybutorzy gier to eks-piraci. Owszem, są w branży i tacy ludzie, którzy zerwali z procederem lata temu i uczciwie zarabiają pieniądze. Natomiast gros dystrybutorów z piractwem nigdy nie miało nic wspólnego - Alx.]

Natomiast pisząc o cenach gier w Anglii popełniłeś błąd rachunkowy - pisma angielskie podają ceny w funtach, a nie dolarach. Duke Nukem 3D kosztuje od 20 do 30 funtów (100-150 złotych), a np. Daggerfall (jak spora część najnowszych przebojów) nawet do 45 funtów, czyli drożej niż w Polsce. Inna rzecz, że jak porównamy te ceny z zarobkami (średnia krajowa brutto w Polsce to obecnie około 1000 złotych miesięcznie), sprawa wygląda raczej żałośnie. Polscy dystrybutorzy gier muszą płacić ogromne cła i podatki. Gdyby nie ta polityka postkomunistycznego rządu, poparta jeszcze głupotą Głównego Urzędu Ceł (proces GUC kontra IPS Computer Group toczy się przed Naczelnym Sądem Admininstracyjnym już ze 2 lata), to gry byłyby sporo tańsze.

Na ten miesiąc wystarczy. Listów tym razem zmieściło się trochę więcej w związku ze zmianą wystroju pisma (layout, tak się to mówi). A propos tego słowa na „l" - czekamy na Wasze reakcje. Najlepiej, żeby były pozytywne, ale uwagi krytyczne również zniesiemy z godnością. W tym miesiącu nagrody za List Miesiąca nie przyznaję.

don Pedro z Krainy (łą)Dolodów



Szaleń

W miarę, jak posuwałem się naprzód, korytarz stawał się coraz ciemniejszy. Straszliwa cisza huczała mi w uszach. Byłem już zupełnie wyczerpany. Ale, jeśli nie zdołam zabić wroga, nie będę miał żadnych szans na przeżycie. Korytarz lekko skręcał w prawo. Wyczuwając zasadzkę, zwolniłem kroku, bezszelestnie posuwając się w kierunku zakrętu.

Shambler stał do mnie tyłem – jeszcze mnie nie zauważył. Rzuciłem się naprzód i wystrzeliłem w jego kierunku. Zawył i zwrócił się w moją stronę. Majestatycznie uniósł ręce. Był teraz dwa razy wyższy ode mnie. Wiedziałem, co zamierza zrobić. Serce waliło mi jak oszalałe. Strzeliłem na oślep dwa razy. Shambler, trafiony w czaszkę, stracił równowagę i jego zbryzgane krwią cielsko ciężko zwaliło się na ziemię.

Hałas na pewno zwabi inne potwory, zacząłem więc szukać jakiegoś ciemnego kąta. Uskoczyłem pod ścianę. Wtem do korytarza wpadł ogr z warczącą piłą. Wstrzymałem oddech – miałem nadzieję, iż mnie nie spostrzeże. Nie doceniłem go jednak. Błyskawicznie sięgnął po granat i cisnął w moim kierunku. Zdążyłem jeszcze zobaczyć eksplozję i poczułem ból w całym ciele.

Spadłem z krzesła...

Tak z grubsza wygląda granie w Quake'a po północy. Mama z tatą oraz młodsza siostra leżą już dawno w wyrkach i nikt nie wie, że ja tu sobie wciągnąłem na głowę słuchaweczki, podkręciłem głośność w 300-watowym wzmacniaczu do połowy, zgasiłem światło i zasiadłem do gry.

Grafika w grach jest już tak realistyczna, że po 20 min granica między akcją gry a rzeczywistością zaczyna się zacierać. Dawniej w trójwymiarowych grach ściany składały się z wielkich kwadratów, animacja przypominała oglądanie slajdów na rzutniku, a potwory były płaskie, jakby wykonane z tektury. Czy teraz gładkie ściany, trójwymiarowych przeciwników, mgłę i błyskawiczną akcję zawdzięczam mojemu nowemu Pentium 300 MHz? Nie. Kupiłem sobie akcelerator grafiki 3D.

Kart takich pojawiło się w ubiegłym roku mnóstwo. Którą wybrać, aby najlepiej spełniała nasze wymagania? W tym gąszczu nietrudno się pogubić. Postaram się więc przybliżyć Wam nieco tajniki kart 3D, zestawić najpopularniejsze akceleratory oraz troszkę uzupełnić Waszą wiedzę na ten temat.

Jak to się wszystko zaczęło?

Pierwszą „trójwymiarową" grę zobaczyłem około 1985 r. na Commodore 64 – jakiś niebieski labirynt. Nie było, naturalnie, mowy o animacji. Popchnięcie joysticka do przodu powodowało chwilowe „zawieszenie się" Commodorka i już po chwili obraz zmieniał się na nowy.

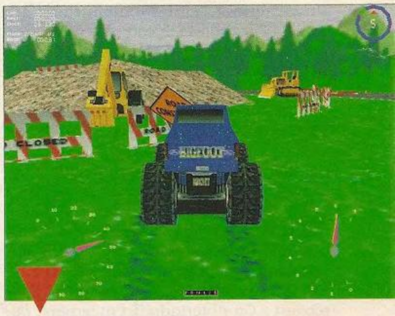
Po 1990 r. świat komputerów domowych „zalały" symulatory samolotów, czołgów i samochodów. Wszystkie pojazdy latająco-jeżdżąco-kroczące w tego typu grach składały się z kolorowych brył (sześciany, prostopadłościany, ostrosłupy...). Producenci taką grafikę określali jako *wektorową*, gdyż położenia wierzchołków każdej figury wyliczane były za pomocą nieskomplikowanych wzorów matematycznych.

Wszyscy pamiętamy takie gry, jak F-19, F-29 Retaliator, Red Baron itp. Gry te zaliczały się do symulatorów z *trójwymiarową grafiką wektorową*. Z upływem czasu na skrzydłach i wieżyczkach pojawiły się różne obrazki. Jak to się stało? Dzięki tzw. *teksturowaniu*. Tekstura to zwykły płaski obrazek, zapisany jako zbiór kolorowych punktów (tzw. tekseli). Teksturę można porównać do pliku GIF czy PCX.

Teksturowanie polega na „oklejaniu" wielościanów (brył) tworzących np. samolot odpowiednimi teksturami. To tak, jakbyś zawijał kanapkę w folię aluminiową z nadrukiem. W ten sposób możemy na wieżyczce czołgu nakleić teksturę przedstawiającą napis „Rudy 102", na drogę nałożyć zdjęcie asfaltu itd.

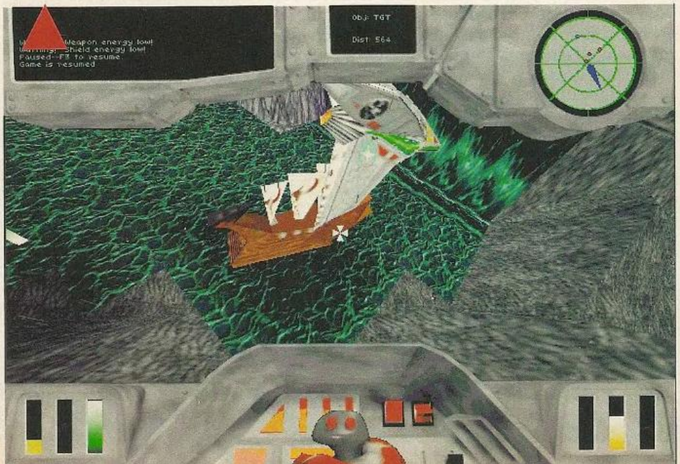
Teksturowanie wykorzystują obecnie wszystkie najnowsze gry. Ubiegłoroczne hity, np. Duke Nukem 3D czy Quake, także korzystają z dobrodziejstw teksturowania. Zapewne zauważyliście, że w Duke'u pisuary są dwuwymiarowe. Dlaczego? Po prostu na ścianę naniesiono teksturę przedstawiającą widok pisuaru. Aby obraz był wypukły i wystawał ze ściany, programiści musieliby dołożyć na ścianie parę małych wielościanów, przypominających kształtem wspomniane „olewane" urządzenie, i na ich powierzchnie nanieść zdjęcie ceramiki. Nie zrobili tego, bo procesor miałby więcej obliczeń i gra chodziłaby wolniej. Także postacie są płaskie i dwuwymiarowe, dzięki czemu Duke działa płynnie nawet na szybszym 486.

Quake z kolei to już wyższa generacja. Tu wszystko jest trójwymiarowe (potwory, pudła, przyciski), dlatego też gra chodzi dużo wolniej.



Monster Truck Madness (Verite)

Hellbender (Verite)



stwo 3D

Więcej czadu!

Aby przyspieszyć takie typowe, trójwymiarowe gry, potrzeba nam właśnie *akceleratora 3D*. Co da takie urządzenie? Bardzo wiele lub nic, w zależności od karty. „Normalna" karta dwuwymiarowa (tzw. frame buffer) zajmuje się tylko wyświetleniem obrazu, w całości przygotowanego przez procesor. To on liczył położenie każdej bryły, on nakładał na nie tekstury, a końcowy wygląd obrazu wysyłał do karty graficznej, aby ta wyświetliła go na monitorze komputera.

Bardziej zaawansowane akceleratory 2D same potrafią obliczyć proste wielokąty, np. trójkąty, czy wypełnić je podanym kolorem. Jednak nic to nie daje, gdy mamy do czynienia np. z grą doomopodobną.

Zadaniem karty graficznej 3D jest przede wszystkich zwiększenie liczby klatek animacji, wyświetlanych w ciągu sekundy (tzw. framerate, podawana w fps – frames per second, czyli klatek na sekundę). Im więcej, tym lepiej – 20 fps daje całkiem przyzwoitą animację (tak chodzi np. Quake w rozdzielczości 320×200 na P100). Jakie zadania karta 3D może przejąć od procesora? Na przykład obliczanie położenia wszystkich wielokątów czy wielościanów w grze. Musi jednak w tym celu być wyposażona w układ przetwarzający geometrię (po angielsku „geometry setup engine"), którego obecność zwykle mocno podnosi cenę. W moich testach brał udział niedrogi 3D Blaster PCI, którego procesor Rendition Verite uzbrojony jest w prosty geometry setup engine. Jak więc radzą sobie z przyspieszaniem grafiki 3D tanie karty, skoro procesor komputera liczy jednak transformacje brył? Otóż jest jeszcze wiele rzeczy do przyspieszenia.

Po pierwsze, niemal wszystkie akceleratory 3D mogą usprawnić proces teksturowania, choć np. Millennium jest pozbawiony tej możliwości.

Po drugie, przyspieszacze 3D zdolne są pomóc komputerowi w usuwaniu obiektów niewidocznych dla gracza. Jeśli np. jedziemy samochodem i któryś z budynków obok drogi zasłania inny, to ten niewidoczny nie musi być liczony przez procesor. Ale jak sprawdzić, czy jakiś obiekt jest widoczny czy nie? Poprzez „Z-buffering". Część pamięci akceleratora przeznaczona jest na tzw. bufor Z, w którym odkładane są współrzędne Z obiektu (czyli „w głąb ekranu"). Jeśli akcelerator znajdzie punkty o tych samych wartościach współrzędnych X i Y (pokrywają się ze sobą), sprawdza jeszcze ich współrzędną Z i wyświetla tylko punkt o mniejszej wartości współrzędnej Z (bliżej obserwatora), zaś drugim, niewidocznym, w ogóle się nie zajmuje.

Bufor Z ma określoną dokładność – tzw. rozdzielczość lub głębię. Określa się ją w bitach. Bufor 16-bitowy ma nieco ponad 65 tys. pozycji, co jest wartością wystarczającą dla gier. Bardziej wymagający użytkownicy będą potrzebowali bufora np. 24-bitowego (16,8 mln pozycji). Dokładniejszy Z-bufor wymaga więcej pamięci na karcie graficznej. Stąd też bierze się tak dużo pamięci RAM w akceleratorach 3D – przeciętna karta ma 2 MB pamięci, trochę lepsza 4 MB, zaś te zaawansowane od 8 do 32 MB.

Dodatkowa pamięć na karcie graficznej przydzielana jest nie tylko buforowi Z. Akceleratory 3D przechowują w niej także tekstury. Dotychczas komputer pakował je do własnej pamięci RAM. Nie dość, że zapychał RAM, to jeszcze karta graficzna musiała je stamtąd pobierać. Obecnie każda porządna karta przyspieszająca grafikę 3D ładuje tekstury do własnej pamięci, dzięki czemu jej procesor ma do nich bezpośredni, znacznie szybszy dostęp.

Ile pamięci?

Najlepiej 4 MB lub więcej. Już spieszę z wytłumaczeniem (niektórzy pewnie złapali się za głowy z krzykiem: „4 mega na fałdze!!! Ja mam zaledwie pół na moim Tridencie!!!"). W przypadku grafiki dwuwymiarowej karta graficzna nie przechowuje w swojej pamięci ani danych o buforze Z, ani tekstur. Dlatego jednomegowa karta może wyświetlać obraz z rozdzielczością 640×480 w 16,8 mln kolorów (tzw. 24-bitowy kolor lub *True Color*), zaś 800×600 w 65 tys. kolorów (16-bitowy kolor lub *High Color*).

Tryb True Color wciąż jeszcze rzadko stosowany jest w grach (z wyjątkiem statycznej grafiki 2D), natomiast coraz popularniejszy staje się tryb 640×480 High Color. Jeden obraz zajmuje wtedy 600 kB w pamięci karty. Jeśli stosuje ona *podwójne buforowanie* (trzyma w pamięci dwa obrazy jednocześnie – obecnie wyświetlany oraz przygotowywany do wyświetlenia za chwilę), to wartość ta podwaja się. Stąd wniosek – karta jednomegowa nie nadaje się do grania w trybie 2D już w rozdzielczości 640×480×16bpp (*bits per pixel* – liczba bitów koloru na punkt ekranu, w tym przypadku 16) i po zastosowaniu podwójnego buforowania. Musiałaby mieć 1,2 MB pamięci. Do tego dochodzi bufor Z – kolejne 600 kB, w sumie 1,8 MB. Jeszcze tekstury, dajmy na to pół mega. Już mamy ponad 2,2 MB pamięci! Tak więc karta dwumegowa także sobie nie poradzi. Jeśli taką mamy, pozostaje nam mieć nadzieję, iż tekstury nie przekroczą 200 kB albo, że programiści zrezygnowali np. z podwójnego buforowania. Ale po co nam akcelerator 3D, jeśli wyłączymy jego mechanizmy przyspieszające?

Konkluzja: zakup karty dwumegowej możemy rozważać tylko wtedy, gdy nie mamy więcej gotówki lub gdy w gry 3D bawimy się sporadycznie.

Co jeszcze dają karty 3D?

Najczęściej akceleratory 3D nie tylko przyspieszają grafikę trójwymiarową, ale dodają szereg upiększeń. Wytłumaczę to na przykładach.

Każdy wie, że w grach 3D drobne punkciki, reprezentujące np. cegły ściany, stają się w zbliżeniu wielkimi, jednokolorowymi kwadratami. Przyczyną jest ograniczona wielkość tekstury. Jest ona tylko mapą bitową, zbiorem punktów. Powiększenie nie pokaże nam większej liczby szczegółów,

Przed i po...



ViRGE



Verite



Voodoo Graphics



Grafika w grach jest już tak realistyczna, że po 20 min granica między akcją gry a rzeczywistością zaczyna się zacierać.

jedynie każdy punkt zostanie zastąpiony przez cztery bądź więcej o tym samym kolorze (powiększcie sobie np. obrazek w Paintbrushu).

Akceleratory 3D rozwiązują ten problem dzięki tzw. *filtrowaniu tekstur*. Polega ono na zlewaniu się ze sobą czterech sąsiadujących punktów tekstury, tak że kontrast między nimi zaciera się – następuje płynne przejście z jednego koloru do drugiego. To tak, jakbyśmy namalowali farbkami o różnych kolorach dwie grube kreski obok siebie, a następnie, zanim wyschną, kapnęli kropelkę wody na miejsce, gdzie kreski się stykają. Farbki się wymieszają i dadzą złudzenie płynnego przejścia jednej kreski w drugą. To właśnie robią akceleratory 3D. Efekt można zobaczyć na obrazkach wrzuconych gdzieś w ten artykuł.

Podstawowa metoda filtrowania to tzw. *filtrowanie dwuliniowe*. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w Enterze 3/97. Oprócz filtrowania tekstur karty 3D wspomagają też tzw. *MIP mapping*. Jest to metoda mająca za zadanie m.in. zwiększenie liczby szczegółów tekstur. Połączenie ze sobą filtrowania dwuliniowego (bilinearnego) z MIP mappingiem daje *filtrowanie trzyliniowe* (trilinearne).

Akceleratory 3D potrafią także dodawać *efekty atmosferyczne* (mgła, dym), przezroczystość itd, co znacznie zwiększa realizm w grach. Rzuć zresztą okiem na screeny z Havoc, na których efekt mgły pokazany jest w pełnej krasie.

Bardzo ważnym efektem, który opisywane karty realizują, jest *cieniowanie*. Są trzy metody cieniowania. Najbardziej zaawansowana, *Phonga*, wymaga ogromnych mocy obliczeniowych i nie jest implementowana w tanich akceleratorach 3D. Karty te cieniują dwiema pozostałymi metodami. Pierwsza z nich, tzw. *płaska*, polega na nadawaniu określonego koloru każdemu wielokątowi, z którego składa się bryła. Efekt widać od razu – kanciasta, typowa dla tzw. grafiki wektorowej z wczesnych lat 90. bryła. Druga metoda, *Gourauda*, jest dużo bardziej zaawansowana, gdyż cieniuje także okolice wierzchołków w bryłach. Efekt końcowy jest bardzo dobry – patrz screeny.

Jaką kartę wybrać?

Obecnie najbardziej popularne na rynku są niedrogie akceleratory wykorzystujące procesor S3 ViRGE (Video and Rendering Graphics Engine). Chip ten potrafi teksturować, cieniować metodą płaską i Gourauda, dodawać efekty atmosferyczne, a także filtrować dwuliniowo i trzyliniowo (z MIP mappingiem). Nie ma układu przetwarzającego geometrię, dlatego nie jest demonem szybkości grafiki 3D. Gry dla ViRGE nie są przyspieszane w sposób znaczący (czasem w ogóle), ale chip uzupełnia je o filtrowane tekstury, efekty atmosferyczne itd., znacznie poprawia więc jakość obrazu. W trybie 2D ViRGE jest zadziwiająco szybki. Jest więc chipem najbardziej uniwersalnym, podobnie jak dużo mniej popularny procesor 3D Rage (nieco wolniejszy).

Karta Matrox Mystique z procesorem Matrox MGA1064SG jest bardzo szybka (szybsza w 3D od ViRGE), ale nie filtruje tekstur, ani nie dodaje efektów atmosferycznych, przez co jakość obrazu jest dużo gorsza.

Matrox Millennium też ma pewne możliwości 3D, lecz jest kartą drogą i w przemyśle rozrywkowym nie przyjęła się. Diamond Edge 3D jest bardzo szybki, jeśli chodzi o 3D, ale także nie filtruje tekstur i, niestety, jest dosyć drogi, więc również nie podbił rynku.

Bardzo ciekawą kartą jest 3D Blaster PCI. Wyposażono go w procesor Verite, który – jako jedyny z chipów – na tanich, testowanych przeze mnie akceleratorach, ma geometry setup engine. Animacja 3D była na nim prawie dwa razy szybsza niż na ViRGE. W generowaniu grafiki dwuwymiarowej 3D Blaster okazał się jednak bardzo powolny.

Ostatnim krzykiem mody są chipy Voodoo Graphics firmy 3Dfx oraz PowerVR korporacji NEC/VideoLogic. Pierwszy podobno jest dwa razy szybszy od Verite (czego nie miałem okazji sprawdzić), przy czym przyspiesza tylko grafikę 3D. Karta z Voodoo jest więc dodatkiem do karty 2D zainstalowanej w komputerze i oczywiście zajmuje oddzielny slot PCI. W tej chwili dwa najbardziej znane akceleratory z tym procesorem to Diamond Monster 3D oraz Orchid Righteous 3D. Niestety, ich cena przekracza 1000 zł.

PowerVR nie jest aż tak szybki jak Voodoo (chociaż różnica jest niewielka), ale jest bardziej zaawansowany. Na przykład dzięki specjalnej, opracowanej przez NEC technice eliminuje konieczność posiadania bufora Z, co znacznie zmniejsza wymaganą pamięć karty. Karta Apocalypse 3D z procesorem PowerVR jest nieco tańsza od Monstera czy Righteous, ale także przyspiesza tylko grafikę 3D.

Żeby wykorzystać możliwości hardware'wego przyspieszenia grafiki 3D przez nasz akcelerator, musimy posiadać program dedykowany specjalnie dla tej karty („zwykłe" wersje gier nie będą przyspieszane). Istnieją np. specjalne wersje gry Terminal Velocity na S3 ViRGE, a także program (patch), przerabiający Quake'a na wersję akcelerowaną przez 3D Blastera. Aby zaradzić problemowi niezgodności akceleratorów 3D, Microsoft opublikował specjalny interfejs programowania aplikacji (API) Direct3D dla Windows 95. Gry pisane pod Direct3D będą chodziły na każdym akceleratorze 3D, pod warunkiem, że ma odpowiednie sterowniki. Więcej o Direct3D znajdziecie w Enterze 3/97.

Porównanie kart 3D

Przetestowałem 13 akceleratorów 3D. Sprawdzałem ich prędkość (pod kątem

Efekty wykonane przez procesor ViRGE



Teren nie pokryty teksturami



Teren pokryty niefiltrowanymi teksturami



Teren pokryty filtrowanymi teksturami



Cieniowanie płaskie



Cieniowanie metodą Gourauda



Mgła w grze Havoc

gier) na moim Pentium 100. Dokładne wyniki testów w... Enterze.

Najlepiej wypadł *3D Blaster*, który okazał się najszybszy, jeśli chodzi o grafikę 3D. Nadaje się on raczej tylko do gier, gdyż w Windows działa bardzo powoli. Mimo to jest produktem o bardzo wysokiej jakości. Producenci dołączyli do niego aż cztery akcelerowane gry: Flight Unlimited, Battle Arena Toshinden, Rebel Moon i Quake.

Znacznie bardziej uniwersalna była karta, która zajęła drugie miejsce w testach, mianowicie *Diamond Stealth 3D 2000*. Nie tak szybka w 3D jak 3D Blaster, osiągnęła wręcz znakomite wyniki w Windows i DOS. Świetna propozycja dla każdego gracza, który czasem także „robi coś innego, niż tylko gra". Do karty Diamond dostarczył doskonałe sterowniki, które w ogromnej mierze przyczyniły się do tego, że karta zajęła pierwsze miejsca w testach WinBench 96 (jedynie Mystique miał w nich porównywalne osiągi). Stealth 3D uzupełniony jest o akcelerowane wersje Descenta II, Destruction Derby oraz – dla spragnionych wiedzy – encyklopedię Comptona z 1996 r.

Wyróżniłem też *Matroxa Mystique*, jako kartę bardzo szybką, ale o ograniczonych możliwościach 3D (brak filtrowania tekstur itp.). Okazała się szybka praktycznie we wszystkich testach, co potwierdzały dołączone wersje specjalne gier: Scorched Planet, Monster Truck Rally oraz MechWarrior 2. Nie wyglądały tak efekciarsko, jak na kartach filtrujących tekstury, ale chodziły za to bardzo płynnie.

Karty do testów dostarczyły następujące firmy

- *Asus PCI-AV264GT1* (512 zł); TCH Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48 71 72, fax. (0-22) 48 12 06.
- *Creative Labs 3D Blaster PCI* (610 zł); Stratus, Prażmowo k. Poznania, Szosa Poznańska 5, tel. (0-61) 14 27 73, fax. (0-61) 14 22 94.
- *DataExpert ExpertColor DSV3325* (z 2 MB RAM – 346 zł); TCH Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48 71 72, fax. (0-22) 48 12 06.
- *Diamond Edge 3D 3400XL* (781 zł); Cadena Systems, Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 53 14 14, fax. (0-61) 53 14 19.
- *Diamond Stealth 3D 2000XL* (z 2 MB RAM – 318 zł, z 4 MB RAM – 592 zł); Cadena Systems, Poznań, ul. 27 Grudnia 7, tel. (0-61) 53 14 14, fax. (0-61) 53 14 19.
- *Elsa Victory 3D* (z 2 MB RAM – 350 zł, z 4 MB RAM – 540 zł); Servodata Elektronik, Lublin, al. Kraśnicka 35, tel. (0-81) 525 43 19, fax. (0-81) 525 43 19.
- *Elsa Winner 2000AVI/3D* (z 2 MB RAM – 785 zł, z 4 MB RAM – 1150 zł); Servodata Elektronik, Lublin, al. Kraśnicka 35, tel. (0-81) 525 43 19, fax. (0-81) 525 43 19.
- *Matrox Millennium* (z 2 MB RAM – 772 zł, 4 MB RAM – 944 zł); TCH Components, Warszawa, ul. Rostafińskich 4, tel. (0-22) 48 71 72, fax. (0-22) 48 12 06.
- *Matrox Mystique* (z 2 MB – 660 zł); Polish Universal Computers, ul. Lewicpolska 15, tel. (0-22) 678 77 28, fax. (0-22) 678 77 28.
- *miro Computers miroCRYSTAL 3D* (290 zł); Polish Universal Computers, ul. Lewicpolska 15, tel. (0-22) 678 77 28, fax. (0-22) 678 77 28.
- *STB PowerGraph 64 3D* (299 zł); Commpol, Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 33 77 88, fax. (0-12) 33 50 60.
- *STB Velocity 3D* (z 8 MB RAM – 989 zł); Commpol, Kraków, ul. Kątowa 11, tel. (0-12) 33 77 88, fax. (0-12) 33 50 60.
- *ViewTop B3D-S3x* (z 2 MB RAM – 246 zł; dodatkowe 2 MB – 164 zł); UltraMedia, Warszawa, ul. Nowogrodzka 4, tel. (0-22) 622 33 92, fax. (0-22) 628 80 74.

Podajemy ceny netto (bez VAT).

Inne karty

Testowałem również ciekawą kartę firmy ASUS – *PCIAV-264GT1*. Oparta jest na procesorze *ATI 3D Rage*, więc prędkością nie dorównuje kartom ViRGE-owym, ale za to ma zintegrowaną kartę muzyczną SB16 ViBRA 16C.

Wbudowane możliwości muzyczne ma także testowany *Diamond Edge 3D 3400XL*. Urządzenie dostaliśmy w najsilniejszej konfiguracji, z 4 MB pamięci VRAM. Edge bardzo dobrze akceleruje grafikę trójwymiarową, co można spraw-



Zestawienie gier i programów w

Nazwa programu/gry	Producent	Adres w Internecie	Direct3D	NV1	PowerVR	Verite	ViRGE	Voodoo Graphics
3D Baseball	Crystal Dynamics	www.crystald.com		+				
3D/FX	Asymetrix	www.asymetrix.com						
A-Train No. 5	ArtDink				+			
A-10 Tank Killer	Sierra On-Line	www.sierra.com						+
ABC Monday Night Football	ABC		+					
Absolute Zero	Domark Software	www.domark.com		+				
Actua Golf	Interplay	www.interplay.com						+
Actua Soccer	Gremlin Interactive	www.gremlin.com				+		
Aeon Flux	Viacom New Media	www.viacomnewmedia.com	+					
Agile Warrior	Virgin Interactive	www.vie.com	+					
Air Combat 22	Virgin Interactive	www.vie.com			+			
Alien Trilogy	Acclaim Entertainment	www.acclaim+C55.com						
Animation Master	Hash, Inc.	www.teleport.com/~hashinc		+				
Apache	Domark Software	www.domark.com	+			+		
Aqua'Tak	Criterion	www.csl.com/studios						+
Assault!	Trilobyte	www.trilobyte.com						+
Autoduel Online	VictorMaxx							+
Banzai Bug!	Grolier	www.grolier.com				+		
Battle Arena Toshinden	Playmates Interactive	www.playmatestoys.com		+				+
Battle Race	Ikarion Software	www.ikarion.com						
Battle Wheels	Accolade	www.accolade.com	+					
Biohazard	Capcom							
Blast Chamber	Activision	www.activision.com	+					
Brender	Argonaut	www.argonaut.com						
Canyon	Virtuality Japan				+			
Castle of Devils	Above the Garage		+					
Cind-E 1.4	KOEI				+			
Cindy	Above the Garage		+					
Condemned	Acclaim	www.aklm.com	+					
Confirmed Kill	Domark Software	www.domark.com						
Cyberdome	Microleague Multimedia		+					
CyberGladiators	Sierra On-Line	www.sierra.com	+			+		+
Cyberspeed	Mindscape	www.mindscape.com					+	
Dark Earth	Mindscape	www.mindscape.com						
Dark Vengence	Reality Bytes	www.realbytes.com	+					
Daytona USA	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Deathtrap Dungeon	3DO	www.3do.com	+					
Decathlon	Domark Software	www.domark.com	+			+		+
Demon Driver	Philips Media	www.media.philips.com					+	
Descent	Interplay	www.interplay.com		+				
Descent II	Interplay	www.interplay.com			+	+	+	+
Destruction Derby	Psygnosis	www.psygnosis.com		+				
Destruction Derby 2	Psygnosis	www.psygnosis.com						
Dive	Criterion	www.csl.com/studios						+
Dreadnought	Ocean of America	www.oceanltd.com						+
Euro 96	Gremlin Interactive	www.gremlin.com						
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	www.holobyte.com						+
Fatal Racing	Gremlin Interactive	www.gremlin.com				+		+
Flight Unlimited	Looking Glass Technologies	www.vie.com				+	+	
Flying Nightmares II	Domark Software	www.domark.com				+		
Formula 1	Psygnosis	www.psygnosis.com	+		+	+		+
Fury³	Microsoft	www.microsoft.com				+		
FX Fighter Turbo	GTE Entertainment	www.im.gte.com	+	+			+	+
G-Nome	7th Level	www.7thlevel.com	+					
Ganymede	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	
Gateworld	Bacchus					+		
Gears'n'Guts	Gremlin Interactive	www.gremlin.com				+		
Gepetto	47-TEK		+					
GoMan	Quantum Works		+					+
Grand Slam Baseball	Virgin Interactive	www.vie.com	+			+		
Havoc	Reality Bytes	www.realbytes.com		+			+	
Hellbender	Microsoft	www.microsoft.com	+					
Hyperblade	Activision	www.activision.com	+	+		+	+	
HyperWire	Kinetix	www.autodesk.com/kinetix	+					
M1A2 Abrams Tank	Interactive Magic	www.imagicgames.com						+
Independence Day	FOX Interactive	www.foxinteractive.com	+					
Indy Car Racing II	Papyrus	papy.com		+		+		
Interstate 76	Activision	www.activision.com	+					
Into the Night	Virgin Interactive	www.vie.com	+					
Iron & Blood	Acclaim	www.aklm.com						+
Jedi Knight	LucasArts	www.lucasarts.com	+					
Jet Fighter 3	Mission Studios			+				
Magic Carpet 2	Bullfrog	www.bullfrog.co.uk						+
MagZone	Trimark Interactive	www.trimarkint.com	+					

ykorzystujących akceleratory 3D

Nazwa programu/gry	Producent	Adres w Internecie	Direct3D	NV1	PowerVR	Verite	ViRGE	Voodoo Graphics
MechWarrior 2	Activision	www.activision.com		+	+		+	
Megarace 2	Mindscape	www.mindscape.com					+	
Melt	Virtual Studios	www.vrworlds.com	+		+			
MIA	Simis Ltd/TWI	pathfinder.com/twi				+		
Microleague Baseball	Borta	www.borta.com					+	
Monster Truck Madness	Microsoft	www.microsoft.com	+					
Montezumas Return	Utopia Technologies					+		
Mortificator	Playmates Interactive	www.playmatestoys.com						+
Nascar Racing	Papyrus	papy.com		+		+		
Nascar Racing 2	Papyrus	papy.com				+		
NCAA Final Four Basketball	Mindscape	www.mindscape.com					+	
NetRace	Mindscape	www.mindscape.com			+			
NHL '97	Virgin Interactive	www.vie.com					+	
Normality	Interplay	www.interplay.com					+	
Obsidian	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	
Panzer Dragoon	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Pioneer	Caligari	www.caligari.com					+	
Pioneer Pro	Caligari	www.caligari.com					+	
Planetfall 2	Activision	www.activision.com	+					
Pod	Ubi Soft	www.ubisoft.com			+			+
Powerplay Hockey '97	Virgin Interactive	www.vie.com	+					
Prey	3D Realms	www.3drealms.com						+
Quake	id Software	www.idsoftware.com	+			+		
Race Max	Apex Publishing			+		+		
Rave Over	Namco				+			
Raydream Designer	Fractal Design	www.fractal.com	+					
Reanimation	Datapath	www.datapath.co.uk				+		
Rebel Moon	Fenris Wolf	www.fenriswolf.com				+		
Renderware	Criterion	www.csl.com/studios					+	
Return Fire 2	Silent Software		+					+
Return to Krondor	7th Level	www.7thlevel.com	+					
Revolte	Virtuality Japan				+			
Rockey Jockey	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	+
Scorched Planet	Criterion	www.csl.com/studios				+		+
Screamer	Virgin Interactive	www.vie.com					+	
Shattered Reality	Optik Software	www.optik.com						+
Silent Thunder	Sierra On-Line	www.sierra.com				+		
Silver Squadron	Foley Hi-Tech	www.fht.com					+	
Slipstream 5000	Gremlin Interactive	www.gremlin.com					+	
Snow Crash	Viacom New Media	www.viacomnewmedia.com	+					
Space Bar	Rocket Science Games	www.rocketsci.com					+	
Star Nations	Megamedia	www.megamed.com	+					
Star Trek Generations	Spectrum Holobyte	www.holobyte.com						+
Starfighter	3DO	www.3do.com						+
Starship Troopers	Spectrum Holobyte	www.holobyte.com						+
Stratosphere	Acclaim	www.aklm.com	+				+	
Sub Culture	Criterion	www.csl.com/studios						+
Super EF2000	Digital Image Design	www.did.com				+		+
Terminal Velocity	3D Realms	www.3drealms.com				+	+	
Terracide	Domark Software	www.domark.com	+			+	+	
The Divide: Enemies Within	Viacom New Media	www.viacomnewmedia.com	+					
The Shadow: Prof. Baseball	Virgin Interactive	www.vie.com		+				
Tomb Raider	Core Design/Eidos	www.tombraider.com				+		+
True Space 2	Caligari	www.caligari.com					+	
Twisted Metal 2	Psygnosis	www.psygnosis.com		+				
Unreal	Epic Megagames	www.epicgames.com						+
Urban Decay	Psygnosis	www.psygnosis.com						+
US Navy Fighters	Electronic Arts	www.ea.com		+				
Virtua Cop	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Virtua Fighter Remix	Sega Entertainment	www.sega.com		+				
Virtual On	Sega Entertainment	www.sega.com			+			
VR Scout	Chaco Communications	www.chaco.com					+	
VR Soccer'96	VR Sports	www.vrsports.com				+	+	+
VR Workshop	Media Synergy	www.mediasyn.com					+	
Warhammer	Mindscape	www.mindscape.com	+					
Web3D	Asymetrix	www.asymetrix.com					+	
Whiplash	Interplay	www.interplay.com				+		+
Wild Ride!	Runandgun! Inc.	www.rundandgun.com	+					
WipeOut XL	Psygnosis	www.psygnosis.com	+		+			
Zone Raiders	Virgin Interactive	www.vie.com				+		

Ze względu na niewielką liczbę gier dla chipów: 3D Rage, MGA2064W i MGA1064SG kości tych nie uwzględniłem w tabelce.

Akceleratory 3D przechowują w swej pamięci także tekstury. Teksturowanie wykorzystują prawie wszystkie najnowsze gry.

Za wypożyczenie niezbędnego do testów monitora Sony Multiscan 20sh dziękuję firmie Tornado z Warszawy.

dzić, uruchamiając dołączone gry – Virtua Fighter Remix, Panzer Dragoon oraz Nascar Racing. Niestety, jego procesor, nVidia nV1, nie potrafi filtrować tekstur, ale każdy mu to wybaczy, gdy zobaczy płynność animacji w Virtua Fighter czy Panzer Dragoon. „Od strony muzycznej" karta jest pełnowartościową kartą wavetable z możliwością programowej emulacji Sound Blastera (jak na GUS-ie).

Sprawdzałem także możliwości *Matroxa Millennium*. To już słynna karta, do gier raczej się nie nadaje – przeznaczona jest do wyższych celów, np. CAD. O wiele tańsze karty ViRGE dorównują jej wynikami, a niektóre nawet wyprzedzają (Stealth 3D). Poza tym karta potrafi tylko cieniować metodą Gourauda i usuwać niewidoczne elementy za pomocą bufora Z. Brakuje jej możliwości sprzętowego teksturowania, którą mają wszystkie pozostałe karty. Poza tym Millennium nie filtruje tekstur i nie dodaje efektów atmosferycznych.

Najliczniejszą grupę dostarczonych do testów akceleratorów 3D stanowiły karty oparte na procesorze *ViRGE*, co potwierdza jego popularność. Oprócz wspomnianego Stealth, był wśród nich (bardzo popularny na warszawskiej giełdzie komputerowej z Grzybowskiej) *DataExpert DSV3325*. Karta nie wyróżniała się niczym spośród innych kart korzystających z chipa S3. Stanowi atrakcyjną ofertę ze względu na niewysoką cenę i możliwość rozszerzenia jej pamięci do 4 MB. Wersję testową dostaliśmy bez żadnych gier.

Bardzo podobną do DataExpert okazała się karta *ViewTop B3D-S3x*. Testy prędkościowe wykazały jej nieznaczną przewagę nad DSV3325. ViewTop też można rozszerzyć do 4 MB (do testów trafiła właśnie wersja rozszerzona). B3D-S3x uzupełniony jest o płytkę S3d Game Pack (Terminal Velocity, Havoc i Actua Soccer).

Także znana niemiecka firma Elsa posiada w swojej ofercie rozszerzalny akcelerator o nazwie *Victory 3D* oparty na kości S3. Ta karta jest nieco droższa od dwóch poprzednich, co jest spowodowane dołączeniem do niej użytków i gier. Wśród nich znalazły się obsługujące ViRGE wersje Terminal Velociy, Battle Race oraz FX Fighter Turbo.

Dwie spośród 7 testowanych kart opartych na chipie ViRGE miały niestety tylko 2 MB (w dodatku pamięć nierozszerzalna). Na zakup takiej karty możesz zdecydować się tylko wtedy, jeśli stwierdziłeś, że nie będziesz rozszerzał swojego akceleratora 3D.

- Pierwsza to *STB PowerGraph 64 3D*. Osiągnęła takie sobie wyniki w DOS-ie i testach Direct3D, ale działała zaskakująco szybko w Windows (testy WinBench 96). Otrzymaliśmy wersję OEM karty (zamiast pudełka – torebka foliowa) bez żadnej płyty z grą, nie wiemy więc, czy producent dostarcza je w wersji Retail (w ładnym, kartonowym pudełeczku). Najlepiej zadzwonić do dystrybutora karty i zapytać.
- Druga karta jest produktem firmy miro Computer, znanego producenta bardzo dobrych akceleratorów korzystających z S3 968, a ostatnio wysokiej jakości „movie grabberów". Karta 3D nosi nazwę *miroCRYSTAL 3D* i jest to absolutnie najmniejsza karta graficzna, jaką zdarzyło mi się trzymać w dłoniach. Na płytce drukowanej znalazł się tylko procesor ViRGE, kość z BIOS-em oraz cztery kości pamięci typu SOJ Silicon Magic 40 ns (w sumie 2 MB). Na podstawki pod dalsze 2 MB pamięci nie było już po prostu miejsca. Dzięki bardzo dobrej pamięci, miroCRYSTAL 3D także osiągnął bardzo dobre wyniki, prawie dorównując Stealthowi. Na pewno jest kartą godną uwagi.



CyberGladiators (Verite)

Dwie karty w naszych testach miały nowszy od ViRGE chip – *ViRGE/VX*, korzystający z 2-portowych pamięci VRAM. Karty te okazały się nieco wolniejsze od „zwykłych" ViRGE, ale za to wyciągały bez problemów bardzo wysokie rozdzielczości (np. 1600×1200) bez przeplotu, czego ViRGE nie potrafi.

- Chip ViRGE/VX zastosowano w *STB Velocity 3D*. Karta przyszła do nas aż z 8 MB pamięci – 4 MB podstawowej pamięci VRAM obrazu oraz 4 MB pamięci EDO DRAM na tekstury. Z takim potworem naprawdę można się już bawić w CAD, zwłaszcza że, jak na taką konfigurację, karta jest stosunkowo niedroga.
- Druga karta, wykorzystująca ViRGE/VX, to *Elsa Winner 2000AVI/3D*, nieco prostsza od Velocity 3D. Testowany przeze mnie egzemplarz miał tylko 2 MB pamięci VRAM, choć istnieją wersje czteromegowe karty. I ten akcelerator, mimo szybkiej pamięci VRAM, okazał się wolniejszy od innej karty Elsy – Victory 3D.

Mimo że karty z chipem ViRGE/VX nie są demonami prędkości, to przy pracy z monitorami o przekątnych 17 lub więcej cali na pewno należy zdecydować się na jedną z nich. Mają zintegrowany RAMDAC 220 MHz, który pozwala im wyciskać bardzo wysokie częstotliwości odświeżania, nawet przy równie wysokich rozdzielczościach – i to bez przeplotu.

Podsumowanie

Jak widać, jest w czym przebierać. Przed zakupem radzę jeszcze zajrzeć do wspominanego wielokrotnie Entera 3/97, w którym podałem szczegółowe wyniki testów kart. Polecam także wnikliwie przestudiować tabelkę z grami i użytkami, którą udało mi się skompilować z wielu takich tabelek znalezionych w Internecie. Na pewno da to niejakie wyobrażenie o oprogramowaniu wspomaganym przez akceleratory 3D. Dodatkowe informacje można znaleźć na str. 60, w dziale Internet.

Era kart 3D nadeszła. Dla oszczędnych świetnym wyborem będzie jakikolwiek ViRGE. Bardziej zamożni mogą kupić sobie 3D Blastera PCI lub Mystique. Prawdopodobnie interesujący będzie ViRGE/DX lub ViRGE/GX, których nie udało mi się jeszcze przetestować. Najlepszy duet to zdecydowanie np. ViRGE lub Tseng ET-6000 plus karta z chipem Voodoo. To ostatnie rozwiązanie będzie kosztowało grubo ponad 1000 zł, ale da najlepsze wyniki.

Czy zatem warto kupić akcelerator 3D? Tak. Najwyższa pora.

PiłA (pila@pol.pl.)

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

tete

U K A Z U J E   S I Ę   R A Z   W   M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

Komunikat ZiP Soft

Firma Zip Soft postanowiła po raz ostatni przyznać nagrody posiadaczom gry Phobos '99, którzy do końca 1996 r. przesłali karty rejestracyjne wypełnione w sposób wskazujący na ukończenie gry. Trzy osoby spełniły te warunki: **Michał Budzyński** z Warszawy, **Jerzy Młodecki** z Korczyna i **Monika Szlagor** z Żywca. W nagrodę każdy z nich otrzyma multimedialny program edukacyjny „Dyktando, wersja 1.0 dla Windows". Tym samym definitywnie kończymy prowadzoną wspólnie przez ponad dwa lata zabawę.

Konkursik Nasz Malutki...

W spadku po szacownym poprzedniku został mi przyjemny obowiązek rozstrzygnięcia ostatniej części konkursu fałszywkowego. Na konkurs nadesłaliście 95 odpowiedzi, z czego 9 poprawnych. Spośród tych dziewięciu wylosowałem trzech zwycięzców. Są to: **Michał Maj** z Będzina, **Piotr Przybylski** z Bielawy oraz **Wiesław Wesołek** z Nekli, którzy otrzymają gry ufundowane przez odwiecznego sponsora TeTe, **IPS Computer Group**.

Fałszywkami w ostatniej edycji konkursu były gry: **Heroes from Waterdeep** i **Solaris**. Mimo wysokiego poziomu trudności tak wielu z Was wzięło w nim udział (jakieś 0,1% Czytelników), że zacząłem się zastanawiać nad rozpoczęciem nowego konkursu, łączącego w sobie najlepsze tradycje TeTe i konkursików trywialnych. Myślenie zajmie mi pewnie jakieś dwa tygodnie, więc na razie żegnam Was i zapraszam do lektury superaktualnych tipów z pierwszej strony. Oraz, oczywiście, całej reszty TeTe.

Zgredaktor

Alien Trilogy (PC)

Do wstukania w pełnej wersji gry:
ifyouthinkyouarehardenough
- *wszystkie typy broni i nieskończona amunicja,*
comeandhaveago
- *wszystkie typy broni,*
nadiapopovXX - *skok na poziom XX (od 0 do 34).*

Gene Wars (PC)

SALMONAXE - włącza cheaty.
W - natychmiastowe zwycięstwo.
C - dostęp do wszystkich stworzeń czystej krwi i krzyżówek.
L - monolit.
T - przezroczyste budynki.
D - informacje o pamięci.

MechWarrior 2: Mercenaries (PC)

Trzymając wciśnięte Control-Alt-Shift, wstukaj:
superfunkicalifragisexy - nieśmiertelność,
iseenfireandiseenrain - nieskończona amunicja,
likethecomstarbaby - misja kończy się sukcesem.

SimCopter (PC)

Gdy ukończysz poziom w trybie Carreer, dostaniesz wiadomość z HQ, a w niej: rozkaz powrotu do hangaru i informację, że właśnie zarobiłeś 500 USD. Zapisz grę, nie wracając do hangaru. Wyjdź z miasta, załaduj grę, którą zapisałeś przed chwilą. Znowu dostaniesz wiadomość i 500 zielonych. Możesz powtarzać, póki Ci starczy cierpliwości.

Privateer 2: The Darkening (PC)

W czasie lotu naciśnij ALT/n (przejdziesz do ekranu nawigacyjnego); potem naciśnij „F" i wstukaj:
NO TALENT - nieśmiertelność.
REP ME UP - naprawia broń i osłony.
PETY PETY - paliwo do dopalacza.
CHILL OUT - chłodzi laser.
NAPALM - nieskończona liczba nuke.

Po wstukaniu kodu pamiętaj o wciśnięciu ENTER. Cheaty pozostają aktywne, aż do lądowania.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Dzisiaj rozrzut tematyki i wieku gier powinien zadowolić każdego. Poczynając od stareńkich F-117 Stealth Fighter i Ishar 2 (które po raz pierwszy doczekały się w DDT tak dokładnego rozpracowania), poprzez rozgryzione First Encounters, zatrzymując się także przy wyśmiecicie „rozłożonym" Albionie i Hellbenderze, a kończąc na świeżutkich (w momencie, kiedy to piszę) Fragile Allegiance, Heroes of Might & Magic 2 oraz SWIV 3D. Have a nice read (or something)!

KÓŁKO WETERANÓW



ALBION (PC)

Patrz także: 1/97.

Albion to świetna RPG, jedyna, która mi się podoba. Poprawka była testowana na wersji demo 1.37 (tej z Gambler CD 2/96).

Na warsztat bierzemy plik **SAVE.00?** z podkatalogu **SAVES**. Szukamy imienia jednego z członków drużyny. Niech pierwsza litera jego imienia będzie offsetem +00h. Inwentarz danego bohatera znajdziemy pod offsetami:



+1D4h	szyja	+1F2h	prawa ręka
+1DAh	głowa	+1F8h	lewy palec
+1E0h	ogon	+1FEh	stopy
+1E6h	lewa ręka	+204h	prawy palec
+1ECh	korpus	+20Ah...+294h	kolejne 24 miejsca w plecaku

A tak wygląda struktura miejsca w inwentarzu (++00h oznacza pierwszy bajt danego miejsca, np. dla korpusu będzie to +1ECh):

++00h	liczba przedmiotów (maks. 64h)
++01h	charges - ile jeszcze razy można użyć czaru danego przedmiotu (dotyczy tylko przedmiotów magicznych, jak np. FIRE-RING czy CRYSTAL DAGGER)
++04h	numer przedmiotu (2 bajty; patrz tabelka na końcu poprawki)

Tabelka zawiera numery przedmiotów oraz ich nazwy. Jeśli w tabelce znajduje się kilka przedmiotów o tej samej nazwie, to znaczy, że są to DWA RÓŻNE przedmioty, które łączy tylko nazwa (np. 2×DOCUMENT PART, które po złożeniu dają DOCUMENT, prawdopodobnie niezbędny do przejścia gry). Trzeba uważać, aby niesione przedmioty nie ważyły za dużo lub zmienić charakterystyki bohatera (patrz Gambler 1/97).

Magów można błyskawicznie uczyć czarów, które są zapisane pod offsetami -1Fh i -1Eh (+00h cały czas oznacza pierwszą literę imienia bohatera). Jednemu czarowi odpowiada jeden bit. Uwaga! Sprawdzone tylko na SIRA-e (wersja demo nie pozwala grać dalej).

Tabela: Spis przedmiotów

Od MW: Tabelka miała zbyt dużą objętość, więc musiałem ją skrócić. W niektórych przypadkach, gdy następujące po sobie wartości oznaczały podobne przedmioty, zastosowałem znak *, który oznacza „różne rodzaje". Wszystkie liczby zapisane są w systemie SZESNASTKOWYM. Mam nadzieję, że niczego nie zepsułem (nigdy nie grałem w Albion).

0000	wolne miejsce	00A3...00A4	file *	013A	small can
0001	knife	00A5	pick	013B	pot
0002...0004	dagger *	00A6	screwdriver	013C	shovel
0005...0006	sword *	00A7...00AA	hammer *	013D	spade
0007	two-hander	00AB	pliers	013E...013F	wrench
0008	Lugh's dagger	00AC	kitchen knife	0140	screwdriver
0009	Danu's light	00AD	pastries	0141	hand console
000A...000B	stab *	00AE	fruit	0142	PDA
000C...000D	sword *	00AF	small screwdriver	0143	screwdriver
000E	throwing dagger	00B0	cup	0144	pliers
000F	long-sword	00B1	metal-saw	0145...0146	torque *
0010...0015	axe *	00B2	fine tools	0147...0149	ring *
0016	battle-club	00B3	wrench	014A...014D	chain *
0017	battle-hammer	00B4	sm. metal box	014E...0157	jewel
0018	iskai-knife	00B5	metal structure	0158	triifalai seed
0019	iskai dagger	00B6	wire structure	0159	luck chain
001A	iskai stiletto	00B7	metal shell	015A...015E	amulet *
001B	iskai short-sword	00B8	brass balls	015F	porenoil
001C	big iskai stiletto	00B9...00BB	phial *	0160	fragrant water
001D	iskai sword	00BC	hammer	0161...0162	dagger *
001E	big iskai saber	00BD	scissors	0163	fireblade
001F	iskai long-sword	00BE	bowl	0164	gaze of kamulos
0020	iskai lance	00BF	wrench	0165	frostbringer
0021	big iskai dagger	00C0	fine scissors	0166	crystal throw. axe
0022	iskai short stiletto	00C1	bottle	0167...0168	helmet *
0023	Bradir's stiletto	00C2	little bottle	0169	document
0024	big iskai sword	00C3	bowl of water	016A...016B	document part
0025...0027	bow *	00C4	bowl	016C...016D	shield *
0028...0029	arrow *	00C5	mortar	016E	warniak sphere
002A...002B	bolt-thrower	00C6	magnifying glass	016F	krondir trii
002C	bolt-rifle	00C7	pincer	0170	diamond
002D...002E	bolt *	00C8	smoked sausage	0171	Tharnos's permit
002F	pistol	00C9...00CA	clay bowl	0172	fireball
0030...0038	shield *	00CB	fork	0173	flame bite
0039...003A	cap *	00CC	table knife	0174...0175	sword *
003B	metal half-shell	00CD	plate	0176...0177	dagger *
003C	metal helmet	00CE	spoon	0178	blackstone helmet
003D	iskai leather cap	00CF...00D4	clay container *	0179	white ring
003E	iskai metal cap	00D5	cutlery	017A	overall
003F	iskai metal helmet	00D6	jug	017B	clothes
0040	leather vest	00D7	clay container	017C	stone of visions
0041	leather armor	00D8	drinking horn	017D...017E	knowledge *
0042	studded leather	00D9	plate	017F	Kenget note
0043...0044	chainmail *	00DA	clay jug	0180...0181	the seed
0045	iskai chest-plate	00DB	ladle	0182...0184	code-note *
0046	iskai metal-plate	00DC...00E0	clay container *	0185	cellar map
0047...0048	iskai armor *	00E1	bucket	0186	video camera
0049	shoes	00E2	pillow	0187	storage medium
004A	boots	00E3	heavy short-sword	0188	Joe's chip
004B	empty bottle	00E4	heavy dagger	0189...018A	light staff
004C...0051	potion *	00E5	metal plate	018B	goddess's amulet
0052...005B	key *	00E6	book	018C	sm. warniak sphere
005C	rope	00E7	leather-bound book	018D	dji kantos stone
005D...005E	staff *	00E8	notes	018E	thorn snare
005F	Danu's collar	00E9	pencil	018F	hurry
0060...0063	ring *	00EA...00EB	book	0190	view of life
0064	book	00EC...00ED	bucket	0191...0193	antidote *
0065...0066	torch *	00EE	vegetables	0194	frost splinter
0067...0069	container	00EF	metal cup	0195	frost crystal
006A	plate	00F0	pastries	0196	frost avalanche
006B...006C	herbs	00F1	ladle	0197	light healing
006D	pastries	00F2...00F3	glass container	0198	blinding spark
006E	spice	00F4	big glass pot	0199	blinding ray
006F	container	00F5...00F6	plate	019A	blinding storm
0070	can	00F7...00F8	bottle	019B	sleep spores
0071...0073	container	00F9...00FA	jar *	019C...019D	trap *
0074	kitchen knife	00FB	big glass vase	019E...01A1	heal *
0075	container	00FC...00FE	clay container	01A2	fungification
0076...0077	bottle	00FF	wooden basket	01A3	light
0078	book	0100	iskai notebook	01A4	regeneration
0079	cutlery	0101	note	01A5	map view
007A	cup	0102	iskai ring-book	01A6	lifebringer
007B	book	0103	iskai ring-block	01A7	teleporter
007C...0080	container	0104...0105	pencil *	01A8	quick withdrawal
0081	bottle	0106	lever	01A9	levitation
0082	aromatic root	0107	bucket of water	01AA	stone
0083	bottle	0108	monster eye	01AB	goddess's wrath
0084	damaged bottle	0109	compass	01AC	irritation
0085	container	010A	clock	01AD	recuperation
0086	bottle	010B	pick-axe	01AE	berserk
0087	book	010C...010D	staff *	01AF	banish demon
0088	pillow	010E	–	01B0	manish demons
0089	plate	010F	special screwdriver	01B1	demon exodus
008A	ladle	0110...0113	code card *	01B2	small fireball
008B	herbs	0114	notebook	01B3	magic shield
008C	fruit	0115...011B	music crystal *	01B4	healing
008D	cold roast	011C	piece of meat	01B5	boasting
008E...008F	bootle	011D	axe	01B6	shock
0090	bucket	011E...011F	arrow *	01B7	panic
0091	rag	0120	bolt-belt	01B8	poison stone
0092	towel	0121	canister	01B9	lightning strike
0093	cup	0122	lockpick	01BA	fire rain
0094	fur brush	0123	stimdrink	01BB	thunderbolt
0095	spoon	0124...0125	metal plate	01BC	fire hail
0096	cup	0126	glass	01BD	thunderstorm
0097	shell	0127...0128	cup	01BE...01BF	trap *
0098	spice	0129...012A	container	01C0...01C1	mine *
0099	fruit	012B...012C	bottle	01C2...01C3	steal *
009A	small container	012D	cup	01C4	personal protection
009B	cutlery	012E...0130	container	01C5	Kmulos's gaze
009C	plate	0131	can	01C6	remove trap
009D	fork	0132...0133	cup	01C7	shock staff
009E	container	0134	can	01C8	heavy firearm
009F	sausage	0135...0136	jar	01C9	iskai shoes
00A0	ham	0137	pepper and salt	01CA...01CB	map
00A1	spoon	0138	soy sauce	01CC...01CD	Mellitha's stuff *
00A2	pliers	0139	pot	01CE	laser

ELEPHANT, Szczecin

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 (PC)

Grzebiemy w pliku **ROSTER.FIL** (długość: 802 bajty).

W grze istnieje dziesięciu pilotów, ich dane zajmują po 80 (50h) bajtów od offsetu 2, tzn. zaczynają się od 02h, 52h, A2h... itd.

offset (dla pierwszego pilota):

02h imię i nazwisko pilota

20h ranga:

00h	2nd LT	04h	LT COL
01h	1st LT	05h	COL
02h	CAPT	06h	B GEN
03h	MAJOR		

22h, 24h...2Ch liczba odznak (PH, AM, DFC, SS, AFC, CMH, po 2 bajty)

2Eh BEST MISSION (2 bajty)

30h LAST MISSION (2 bajty)

32h SCORE (4 bajty)

36h SORTIES (2 bajty)



38h teren działań:

00h	LIBYA	05h	MIDDLE EAST
01h	PERSIAN GULF	06h	DESERT STORM
02h	NORTH CAPE	07h	CUBA
03h	CENTRAL EUROPE	08h	KOREA
04h	VIETNAM		

3Ah	typ wojny:	
	00h	COLD WAR
	01h	LIMITED WAR
	02h	CONVENTIONAL WAR
3Ch	rodzaj misji:	
	00h	AIR-AIR MISSION
	01h	STRIKE MISSION
	02h	AIR-AIR TRAINING
	03h	STRIKE TRAINING
3Eh	przeciwnicy:	
	00h	GREEN OPPONENTS
	01h	REGULAR OPPONENTS
	02h	VETERAN OPPONENTS
	03h	ELITE OPPONENTS
40h	poziom trudności:	
	00h	NO CRASHES
	01h	EASY LANDINGS
	02h	REALISTIC LANDINGS
42h	samolot:	
	00h	MicroProse F117A
	01h	Lockheed F117A
4Eh	stan pilota:	
	00h	ACTIVE
	01h	RETIRED
	02h	KIA





Don Johnson

FIRST ENCOUNTERS (PC)

Grzebiemy w pliku **FIRSTENC.EXE** (lepiej zrobić kopię!). Parametry statków znajdują się między 88000h a 97000h. Na każdy statek składają się:

Offset	Liczba bajtów	Opis
+00h	2	przyspieszenie (im więcej, tym lepiej)
+02h	2	wsteczne przyspieszenie (im więcej, tym lepiej)
+04h	1	liczba laserów
+05h	1	możliwość zainstalowania zbieraczy (00h lub 01h)
+06h	2	masa
+08h	2	ładowność
+0Ah	2	cena w tysiącach kredytów
+0Ch	1	rozmiar statku
+0Eh	1	???
+0Fh	1	zawsze 40h
+10h	2	załoga
+12h	2	liczba rakiet (00h...0Ah)
+14h	2	napęd (00h...0Eh; 0Dh - class 4 military drive; 0Eh - thargoid drive)



Oto lista offsetów:

	Wersja gry		
Nazwa statku	**1.02**	**1.05**	**1.1**
XB13 Dummy Prox. Mine	?	?	88E48h
XB74 Proximity Mine	?	?	88ECEh
KL760 Homing Missile	?	?	88F58h
LV111 Smart Missile	?	?	88FE2h
NN500 Naval Missile	?	?	8906Ch
MV1 Assault Missile	?	?	890F6h
MV2 Assault Missile	?	?	89180h
Thargoid Missile	?	?	8920Ah
Mycoid Missile	?	?	89294h
Nuclear Missile	?	?	8931Eh
Escape Capsule	?	?	8941Ah
Interplanetary Shuttle	89296h	893AAh	8965Eh
StowMaster Fighter	?	?	8986Ah
nieznany (Thargoid)	?	?	89974h
Lifter	?	?	89CCah
Osprey Attack Fighter	?	?	89FC0h
Falcon Attack Fighter	?	?	8A3E4h
Hawk Airfighter	?	?	8A4AAh
Kestrel Airfighter	?	?	8A8C0h
Eagle Long Range Fighter	?	?	8A9F0h
Eagle Mk2 Fighter	?	?	8AA7Ch
Eagle Mk3 Fighter	8A740h	8A854h	8AB08h
Sidewinder	?	?	8AE20h
Krait Assault Craft	8AE0Ch	8AF20h	8B1D4h
Gecko	8B18Eh	8B2A2h	8B556h
Adder	8B350h	8B656h	8B90Ah
Viper Defence Craft	8B8A6h	8B9BAh	8BC6Eh
Saker III Fighter	?	?	8C338h
Osprey X Attack Fighter	?	?	8C642h
Merlin Attack Fighter	?	?	8CB82h
Viper Defence MkII	8CB0Ah	8CC1Ah	8CED2h
Gyr Attack Fighter	?	?	8D626h
Cobra Mk I	8D618h	8D72Ch	8D9E0h
Moray Starboat	?	?	8DD84h
Cobra Mk III	8DDF8h	8DF0Ch	8E1C0h
Constrictor	?	?	8E5A6h
Asp Explorer	8E5AAh	8E6BEh	8E972h
Lanner	8E870h	8E984h	8EC38h
Harris Fighter	?	?	8F208h
Spar Attack Fighter	?	?	8FA36h
Wyvern Explorer	?	?	8FE98h
Skeet Cruiser	8FFDCh	900F0h	903A4h
Turner Class	90870h	90984h	90C38h
Lanner II	90B70h	90C84h	90F38h
Harrier	912A4h	913B8h	9166Ch
nieznany (Thargoid1)	914FBh	?	918BEh
nieznany (Thargoid)	915A4h	?	9196Ch
nieznany (Thargoid)	9183Ch	?	91C04h
nieznany (ThargWarShip)	919ACh	?	91D74h
Transporter	91D38h	91E4Ch	92100h
Lion Transport	922D4h	923E8h	9269Ch
Puma Clipper	936B0h	937C4h	93A78h
Tiger Trader	9268Eh	?	92A56h
Imperial Courier	92928h	92A3Ch	92CF0h
Imperial Trader	92DC8h	92EDCh	93190h
Python Freighter	?	?	930F8h
Anaconda Freighter	93128h	9323Ch	934F0h
Boa Freighter	?	?	93E00h
Panther Clipper	93AD4h	93BE8h	93E9Ch
Lynx Bulk Carrier	96544h	96658h	9690Ch
nieznany (Thargoid)	?	?	94000h
Tiercel Freighter	?	?	94540h
Imperial Explorer	949D6h	94AEAh	94D9Eh
Vaccine Carrier	-	-	-
IMRA Command Ship	?	?	955E8h
Mantis Transport	95B6Ah	95C7Eh	95F32h
Griffin Carrier	960BCh	961D0h	96484h
Thargoid Transporter	?	?	967F8h
Long-range Cruiser	967E6h	969FAh	96BAEh

Miłosz Hulboj (Sosnowiec)

FRAGILE ALLEGIANCE (PC)

Forsa znajduje się pod offsetem A4h. Jest zapisana na 4 bajtach. [To wszystko? Czekam na więcej! - MW]

Don Johnson

HELLBENDER (PC)



Grzebiemy w plikach **.HEL** z podkatalogu **DATA**. Offsety:

3B908h	Hull Integrity (maks. 00 00 01h)
393B0h	Turbo Fuel (maks. FF FFh)
114A00h	Ship Energy (maks. FF FFh)
114A04h	Shield Energy (jw.)
1149FCh	Weapon Energy (jw.)

W podane poniżej offsety wpisujemy „ilość" danej broni. Wpisanie FF FF FF FFh oznacza nieskończoną liczbę amunicji!

393B8h	Valkyrie Cannon
39310h	Dispersion Cannon
39308h	Servo Kinetic Laser
39318h	Rapid Fire Laser
39390h	Sledgehammer Rockets
393C0h	Scorcher Missiles
39398h	Viper Missiles
393C8h	Legion Missiles
393D0h	Independence Missiles
393D8h	Hellion Missiles
393E0h	Doomsday Mines
393F0h	broń bliżej mi nie znana - TEX



Jim Midnite

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)

Patrz także: 2/97.

Komputer tworzy save'y w podkatalogu **GAMES**. Rozszerzenie zależy od tego, jaki rodzaj gry prowadzimy (standard game -**.GM1**, campaign game - **.GMC**, multiplayer game - **.GM?**, gdzie **?** oznacza liczbę graczy).

Poprawka dotyczy miast. Szukamy w pliku nazwy żądanego miasta. Teraz, jeśli potraktujemy pierwszą literę w nazwie miasta jako 00h, to mamy:

-56h przynależność miasta:

FFh	niczyje	03h	żółtych
00h	niebieskich	04h	pomarańczowych
01h	zielonych	05h	purpurowych
02h	czerwonych		

Po zmianie tej wartości miasto nadal posiada swoją dawną flagę i nie jest uwidocznione w spisie miast (danego gracza), lecz zachowuje się tak, jakby należało do wybranej przez nas strony.

Rodzaje jednostek (wpisujemy wartości od 00h do 41h, dokładna tabelka była opublikowana w poprzednim numerze):

-4Fh	pierwsze okienko
-50h	drugie okienko
-51h	trzecie okienko
-52h	czwarte okienko
-53h	piąte okienko

Liczba jednostek (maks. ilość to FF 7Fh):

-54h	pierwsze okienko
-56h	drugie okienko
-58h	trzecie okienko
-5Ah	czwarte okienko
-5Ch	piąte okienko

Czary w Mage Guild:

-7h	pierwszego stopnia
-6h	drugiego stopnia
-5h	trzeciego stopnia
-4h	czwartego stopnia
-3h	piątego stopnia



Maksymalna ilość to 7h. Znajomość czarów nie zależy od wielkości Mage Guild; nawet w „Mage Guild, level 1" możemy posiadać czary piątego stopnia.

Rex Maverick

ISHAR 2 (PC)

Celem gracza w tej grze jest zabicie Shandara. Łatwo napisać -trudniej zrobić. Początkujący gracz będzie miał z Isharem 2 spore kłopoty, ale od czego są savegame'y? Oto kilka przykładowych poprawek:

1. Vitality - od offsetu 3E4h do 3EDh wpisujemy 0Fh.
2. Gold - w offsety 3EEh do 3FBh wpisujemy 11h.
3. Level - od offsetu 50Bh do 50Fh zmieniamy wartości na 64h.
4. Experience - offsety 3DAh...3E3h zmieniamy na 11h.
5. Cechy:

510h...514h	Strength
515h...519h	Construction
51Ah...51Eh	Wisdom
51Fh...523h	Intelligence
524h...528h	Agility
529h...52Dh	Psychical
52Eh...532h	Physical



Możemy zmienić ww. offsety na np. 64h.

6. A teraz niespodzianka - od offsetu 02h do 04h mamy współrzędne pobytu naszej grupki zabijaków. Możemy też wpisać 01h pod offsety 025h...02Bh i już mamy wszystkie wyspy na mapie.
7. Offset 2Dh - godzina, 2Eh...2Fh - liczba dni.
8. Bagaże (offsety dla pierwszej postaci, układ taki, jak miejsc w plecaku):

410h	416h	41Ch
40Eh	414h	41Ah
40Ch	412h	418h

Dla drugiego bohatera dodajemy 1Eh, dla trzeciego 2×1Eh (3Ch) itd. W ww. offsety wpisujemy wartości z tabelki umieszczonej poniżej.

FF02h	Relikwia (czacha)	FFADh	Helmet (+1)
FF03h	Relikwia (piszczel)	FFAFh	Strój Monka (mnicha)
FF04h	Relikwia (róg)	FFB1h	Fur Coat
FF05h	Relikwia (lewa dłoń)	FFB3h	Female armour (+6)
FF06h	Relikwia (prawa dłoń)	FFB5h	Female armour (+2)
FF09h	Naszyjnik Żaboluda	FFB7h	Evening Tunic
FF10h	Garnek (kocioł)	FFB9h	Male armour (+12)
FF11h	1. czacha na wyspę Akeer'a	FF2BBh	Male armour (+9)
FF12h	2. czacha na wyspę Akeer'a	FFBDh	Male armour (+7)
FF13h	3. czacha na wyspę Akeer'a	FFBFh	Male armour (+5)
FF14h	4. czacha na wyspę Akeer'a	FFC1h	Male coat of Chain Mail (+3)
FF15h	5. czacha na wyspę Akeer'a	FFC3h	Male armour (+2)
FF16h	6. czacha na wyspę Akeer'a	FFC5h	Bale of Dandelion
FF8Ch	Dagger (+10)	FFC6h	Edelweiss
FF8Dh	Whip (+2)	FFC7h	Black Mushrooms
FF8Eh	Trident (+6)	FFC8h	Gargoyle Claws
FF8Fh	Axe (+25)	FFC9h	Rats Brain
FF90h	Flail (+9)	FFCAh	Dried Mistletoe
FF91h	Stick (+5)	FFCBh	Spider Web
FF92h	Stick (+1)	FFCCh	Oil of Salamander
FF93h	Sword (+12)	FFCDh	White Mushrooms
FF94h	Żywy Miecz Chaosu	FFCEh	Food
FF95h	Żywy Miecz	FFCFh	Strzały
FF96h	Club (+5)	FFD7h	Rope
FF97h	Bone Bow (+8)	FFDDh	Naszyjnik - półksiężyc (biały) FF98h
	Sword (+4)	FFDFh	Naszyjnik - odwrócone „V" (od ENTA)
FF99h	Sword (+5)	FFE1h	Naszyjnik - „V" (Irvan's Island)
FF9Ah	Sword (+11)	FFE3h	Shield (+6)
FF9Bh	Sword (+15)	FFE4h	Shield (+3)
FF9Ch	Mace (+10)	FFE5h	Shield (+2)
FF9Dh	Flail (+8)	FFE6h	Shield (+1)
FF9Eh	Bow (+6)	FFE7h	Shield (+4)
FF9Fh	Crossbow (+9)	FFE8h	Plant (Rosiczka)
FFA0h	Siekierka do rzucania	FFE9h	Mouse
FFA1h	Heavy Axe (+15)	FFEAh	Parrot
FFA2h	Dagger (+2)	FFEBh	Klucz do celi więziennej
FFA3h	Dagger (+6)	FFECh	Magpie
FFA4h	Sabre (+8)	FFEDh	Baboon
FFA5h	Spear (+6)	FFEEh	Róg Rhino
FFA6h	Throwing Dagger	FFEFh	Klucz od mnicha z więzienia
FFA7h	Helmet (+4)	FFF0h	Klucz od dziewczyny
FFA9h	Helmet (+3)	FFF1h	Idol
FFABh	Helmet (+2)	FFF2h	Eagle

[Autor zaprezentował dziwną mieszankę polskiego i angielskiego, mam nadzieję, że się połapiecie - MW]

No, teraz to już żaden wysłannik Shandara Ci nie podskoczy.

Łukasz Kodzis (Inowrocław)

SHADOWCASTER (PC)

Zamieniając nazwami pliki **INTRO.DAT** i **END.DAT** można obejrzeć końcowe demo.

Paweł Kopiński (Wrocław)

[Podana wyżej ciekawostka jest przykładem ogólnej prawidłowości w grach. Zamienianie nazw plików (zazwyczaj o identycznych rozszerzeniach) może (chociaż wcale nie musi) spowodować, że obejrzymy inne animacje, zaczniemy grać na innym poziomie itd. Eksperymentowanie może doprowadzić do wcale ciekawych efektów - MW.]

SWIV 3D (PC)

Przerabiamy plik **SWIV.CFG**. Jego struktura jest dosyć ciekawa (czyt. ciężka do zrozumienia), jednak przy odrobinie wysiłku można ją rozgryźć.

Najpierw szukamy w pliku imienia naszego pilota. Przyjmujemy, że pierwsza litera ma offset +00h, a wtedy pod offsetem +14h mamy liczbę wykonanych misji. Wpisanie w ten bajt wartości 10h da nam dostęp do wszystkich zadań.

Aby zmienić dane dotyczące konkretnej misji, musimy najpierw poszukać ciągu znaków 14 00 00 00 XX 00 00 00 YYh, gdzie XX to numer naszego pilota (pierwszy to 00h, drugi - 01h...), natomiast YY to numer misji, który może przyjąć następujące wartości:

E8h	Rookie	F1h	Frozen Hell
E9h	Seek & Destroy	F2h	Brass Monkey
EAh	Estuary Assault	F3h	Lunar Escape
EBh	Breakout!	F4h	Red Planet
ECh	Lakeside Sweep	F5h	Beggar's Canyon
EDh	The Volcano	F6h	Ancient Pyramids
EEh	Island Hopper	F7h	Canal Runner
EFh	Fortress	F8h	The Face
F0h	Ice Station Zero		

Uwaga! Trzeba przynajmniej raz rozpocząć daną misję, aby w save'ie pojawiły się jej dane. Po odnalezieniu naszego ciągu przyjmujemy, że liczba 14h ma offset +00h. Informacje o dostępnych „giwerach" znajdują się pod offsetami (każda po dwa bajty, maks. wartość to FF 7Fh):

+0Ch	Missile	+20h	Triple Missile
+0Eh	Homing Missile	+22h	Quad Missile
+10h	Multifire	+24h	Megafire
+12h	Cruise Missile	+26h	Super Cruise
+14h	Multitarget	+28h	Megatarget
+16h	Star Burst	+2Ah	Power Burst
+18h	Mortar Bomb	+2Ch	Super Mortar
+1Ah	Smart Bomb	+2Eh	Mega Bomb
+1Ch	Napalm	+30h	Super Napalm

Inne przydatne offsety to:

+34h	punkty (4 bajty, maks. FF FF FF 7Fh)
+3Ch	energia (2 bajty; maks. FF 7Fh)
+40h	„jakość" działka pokładowego (1 bajt; maks. 13h)

Rex Maverick & Martin Bishop

SYNDICATE WARS (PC)

Co do kasy, to save'y można sobie odpuścić. Są zaszyfrowane, tak więc bierzemy pod obróbkę plik **MAIN.EXE**.

Początkowa ilość pieniędzy (ta, z jaką zaczynamy grę) zaczyna się zarówno dla EUROCORP SYNDICATE, jak i CHURCH OF THE NEW EPOCH, od offsetu 127CBDh i mieści się w czterech bajtach. Maksymalna kwota, jaką możemy sobie dorobić to FF FF FF 7Fh, ale lepiej wpisać trochę mniej, gdyż jeśli nasze „oszczędności" wzrosną ponad tę wartość to będziemy baaardzo zadłużeni.

Rex Maverick

LUDZIE LISTY PISZĄ

Nagrodę w tym odcinku (jak już się zapewne wszyscy domyślili) zgarnia **ELEPHANT** ze Szczecina, za dokładne rozpracowanie gry Albion.

A już za miesiąc rozwiązanie MEGA KONKURSU DDT. Jak się okazało, powinien mieć raczej przedrostek „kilo-", gdyż wzięło w nim udział zaledwie kilkunastu uczestników. Być może przyczyny tego faktu poznacie (i ja też, jeśli tylko opracuję wyniki) za miesiąc, a tymczasem Ci, którzy wysłali odpowiedzi, niech ściskają kciuki, a inni - żałują...

Marcin Wichary

PS Części bazy kosmicznej, dekorujące rubrykę, pochodzą z gry **Fragile Allegiance**.

CLUB 3D

Witam po raz kolejny. W klubie malutka rewolucja. Miał się ukazać obszerny artykuł niejakiego Tymoteo na temat łączenia się przez COM-y w Quake'u więcej niż dwóch osób, ale wyszło inaczej. Dziś witamy w Klubie Nowego. Moim zastępcą na pozycji Boogiego będzie niejaki RooS, z byłego „wiecie czego". RooS jest jednym z guru Quake'a i ma na jego temat dużo większą wiedzę niż ja. Można powiedzieć, że tworzy się w Tetetce panteon bogów. RooS będzie bogiem od Quake'a. No dobra, styknie tych metafizycznych rozważań.

Razem z RooSem udało nam się przeforsować pomysł, który powinien ucieszyć wszystkich miłośników gier FPP. Na Gambleriadzie odbędzie się konkurs Quake'a. Oświadczam oficjalnie wszem i wobec, że będziemy grać po sieci. Ha!

W bólach urodziliśmy także regulamin do konkursu - podajemy go dalej. A tymczasem chciałbym jeszcze coś powiedzieć o kolejnym dużym wydarzeniu w świecie FPP. Pojawił się oficjalny, wykonany przez 3dRealms, add-on do DN3D. Nazywa się (jak już pewnie wiecie) Plutonium Pak i jest świetny (przeczytajcie recenzję na str. 18). Tak dobrze wykonanej roboty w Buildzie jeszcze nie widziałem. Mówiąc o Buildzie, muszę niestety zasmucić wszystkich (w tym siebie), którzy liczyli na ligę Buildowych etapów na Gamblerze CD. Po prostu w redakcji wyrażono (słuszną, jak mniemam) obawę, że osób zajmujących się taką zabawą będzie za mało. Jeżeli w nadesłanych listach wykażecie, że tak nie jest, to może coś się zmieni.

Zooltar

Oficjalny regulamin Turnieju Quake – Gambleriada Wiosna '97

I. Sprawy organizacyjne

1. Do konkursu może przystąpić każdy, kto nadeśle zgłoszenie na kuponie (wydrukowanym na str. 30).
2. Z nadesłanych zgłoszeń zostanie wylosowanych 48 zawodników.
3. Powstanie lista rezerwowa 12 zapasowych zawodników.
4. Wszyscy wylosowani zostaną powiadomieni listownie, telefonicznie (jeżeli podadzą telefon), lub e-mailem (jeśli mają).
5. Nie przyjmujemy zgłoszeń e-mailem.
6. Zawodnicy będą mieli wolny wstęp na teren targów tylko w dniu zawodów, tzn. w niedzielę, 25 maja. Turniej rozpocznie się o godzinie 12.00.
7. Na zgłoszeniach listownych obowiązkowy jest dopisek „Quake" lub duży znaczek Q.
8. Jeżeli zawodnikowi **BARDZO** zależy na uczestnictwie w konkursie (np. uważa, że prezentuje wysoki poziom), powinien przesłać demka przejścia pierwszego levelu na poziomie „hard". NIE JEST TO JEDNAK WARUNEK KONIECZNY (dyskietek nie zwracamy; po nagraniu pliku na dyskietkę nie zapomnijcie sprawdzić, czy nie ma na niej błędów).
9. BĘDZIEMY UŻYWAĆ PEŁNEJ WERSJI QUAKE'A.

II. Szczegóły rozgrywki

1. W rundach eliminacyjnych (1 i 2) poziom DM6 (Dark Zone), poziomy ćwierćfinału i półfinału zostaną podane przed turniejem.
2. Finał zostanie rozegrany na poziomie MUNY04.
3. Będziemy używać trybu DEATHMATCH 2 (broń nie znika).
4. Nie gramy w teamach.
5. Rundy od eliminacji do półfinałów będą grane na czas (od 5 do 13 min).
6. Finał i potyczka o III miejsce - walka do 25 fragów.
7. Zabronione jest używanie własnych skryptów konfiguracyjnych.
8. Za każdą próbę oszustwa grozi dyskwalifikacja.
9. Wszystkie walki będą oglądane z zewnętrznej kamery.
10. Walka finałowa zostanie nagrana i umieszczona na Gamblerze CD.

Najlepsi zawodnicy zmierzą się, oczywiście, z przedstawicielami redakcji Gamblera (na pewno bedzie to RooS, Zgred Killer i Zooltar). Mamy nadzieję, że się nie zhańbimy.

RooS i Zooltar
zooltar@lupus.waw.pl
kruszk@sgh.waw.pl

Skoro jesteśmy już przy temacie Quake'a, to zdradzę Wam pewną tajemnicę poliszynela. Otóż sieć CNN uznała Quake'a za jedno z dziesięciu najważniejszych wydarzeń w Internecie. Quake znalazł się na zasłużonym ósmym miejscu.

Teraz pora na listy:

Pierwszy od kogoś, kto ewidentnie wie, jak grać w Q.

„Dead Morning!

Właśnie czytam sobie styczniowego Gamblera... Cieszę się, że nie przegraliście w Quake'a na Gambleriadzie. Co do treningów, to zapraszam codziennie na 149.156.159.100 - można potrenować z krajową czołówką. Można też zajrzeć na stronę YoonioRa, który jest Ojcem Chrzestnym sieciowego giercowania w Quake'a:

http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake/

Co do najbliższej Gambleriady, to może postawilibyście serwer Quake'a podpięty do Inetu? Ci, którzy nie mogą przyjechać, mogliby pograć z Wami zdalnie...

Kill You Later!"

Cthulhu alias Doktor Wycior

Na stronie YoonioRa byłem; rzeczywiście jest świetna. Jak macie dostęp do Netu, to radzę Wam rzucić okiem...

Też się cieszymy, że nie przegraliśmy w Quake'a na Gambleriadzie. Mam nadzieję, że teraz też nie damy ciała. Mamy bardzo silną ekipę, a ja ćwiczę walkę z Botami.

Pomysł z postawieniem serwera na Gambleriadzie jest doskonały..., ale całkowicie nierealny. Po prostu na Torwarze jest tylko jedna linia telefoniczna. Paranoja. Jak nam się uda znaleźć sponsora, który pociągnie kable, to może...

Następny list porusza (poruszony już przeze mnie w G 12/97) temat poruszającej gry, jaką jest Jedi Knight oraz krytykuje Kłaka.

„Hej, Cześć, Czołem!

Już dawno miałem napisać do najwspanialszego klubu Gamblera (Club 3D - of course), jednak nie znalazłem na to czasu. Poczta tak daleko, znaczki w kiosku, a tu niespodzianka: dostałem modem i już mam wyjątkowo dużo czasu na pisanie listów. No dobra, koniec zalewania - przejdźmy do konkretów. (...)

W numerze 12/96 opisałeś poszczególnych Ciemnych Jedi. Czy to prawda, że „Jedi Knight będzie tym dla Quake, czym Quake do Doom'a"? Sam mam taką nadzieję, bo Quake niezbyt mi się podoba. Taka sobie grafika, cudowna muzyka, ale nic więcej. Nie czuje się takiej chęci zabijania „cieni" ledwo widocznych na tle planszy. Quake jest zbyt ciemny; kolory są źle dobrane, wszystko jest brązowe albo żółte. Chociaż lepsze to niż granie w DN3D, gdzie „potwory" wyglądają jak animki (nie urażając Toma ani Jerrego). Kiedy i gdzie będzie dostępne demo Jedi Knight? Czekam na nie z niecierpliwością i przeszukuję Net w poszukiwaniu wszystkich wiadomości o JK. Znalazłem nawet adres, gdzie było odwołanie do dema JK, ale gdy wszedłem do tego site'a, przeżyłem rozczarowanie. Dema nie ma i nic o nim nie wiadomo, a jak ktoś chce się czegoś dowiedzieć, to ma się pytać Lucas Artów.

Club 3D jest potrzebny, musi istnieć. Bez niego Gambler byłby pusty, czegoś by w Nim brakowało. Trzymaj się i nie daj się Alexowi zmieść z powierzchni Gamblera.„

Nodes-Killer I

Rzeczywiście, jak JK już się ukaże, to narobi szumu. Niestety, nie jestem w stanie odpowiedzieć Ci, kiedy to będzie. Tego nie wie nawet sam dobry Pan Boog. Z nowymi produkcjami zawsze tak jest, że wszystko już o nich wiadomo, ale samego produktu nikt oprócz twórców na oczy nie widział. A nawet jak ktoś widział screeny, to nic nie znaczy, bo zawsze może się zmienić koncepcja i efektem końcowym będzie coś zupełnie innego.

Co do oceny Quake'a to zupełnie się nie zgadzam. Q jest grą o dołującym, mrocznym nastroju i wygląda dokładnie tak zgniło, jak powinien. Eeee.... Mam nadzieję, że rozumiecie moją głęboką myśl.

A na koniec wypowiedź na temat wyższości wiecie czego nad wicie czym.

„Stary!

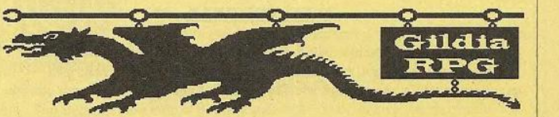
Trafiłeś w sedno z klubem gier 3D. Popieram inicjatywę towarzysza z całego serca! Partia z Wami! Proponuję ranking:

1. Duke Nukem 3D (rulez! szczególnie z dodatkiem Nuke it!). Dlaczego nie Quake? Ano w DN3D jest świetny klimat (czarny humor, szczególnie gadki Duke'a), więcej nieoczekiwanych miejsc (te wszystkie kanały wentylacyjne, jaskinie, dziury w scianach), oraz - last but not least - chodzi na 486DX/100 w 640×480!!!
2. Quake. No... bo... wygląda super... gra się dobrze, ale... nie mogę się do niego przekonać. Na początku człowiek czuje się, jakby dostał obuchem po głowie (grafika, dźwięki), ale potem robi się nuudno... Podsumowując: zbyt zachowawczy - szkoda że panowie z ID nie poszli na większe ryzyko... No i trza mieć Pentium - a na to nie każdego stać!"

Chris Polak

No tak. Rzeczywiście DN3D chodzi dobrze, nawet na nie najlepszym sprzęcie, ale niestety - nowe gry 3D nie zadowolą się takimi wymaganiami. Quake jest pierwszym znakiem, że i w tej dziedzinie nadchodzi era Pentium. Prędzej czy później trzeba się będzie zaopatrzyć w nową płytę, procek i te kilka mega RAM więcej, bo nic Wam nie pójdzie. Faktycznie, Duke jest zabawniejszy od Quake'a, ale szczerze mówiąc jak gram w FPP, to wolę się bać niż głupio rechotać. Chociaż z drugiej strony, jak mam stanąć twarzą w twarz z niektórymi żyjątkami w DN3D, to wcale nie jest mi do śmmiechu.

Zooltar



Wszystkim dziękuję za listy i życzenia świąteczno-noworoczne. Niestety, nie mam dla Was prezentu w postaci dodatkowej kolumny Gildii, ale to już naprawdę nie ode mnie zależy. Gdyby Gildia dostała dodatkową stronę, od razu zaczęłyby się niesnaski i mimo że RPG to gatunek gier o niebo przewyższających jakieś 3D czy symulatory, nie da się tego nikomu wytłumaczyć. Biedni ludzie, którzy uważają, iż RPG nie jest szczytem ewolucji. Ale za to trafią do Raju, bo Pismo mówi, że jest on dla ubogich duchem.

Pojawiają się czasem w Waszych listach pytania, jaką grę kupić? Często są to pytania od osób, które zabawę z RPG chciałyby dopiero rozpocząć. Postanowiłem więc podać moją, własną i prywatną listę przebojów, uwzględniającą tylko gry dostępne w Polsce w legalnej dystrubucji (to bardzo zawęża pole działania, ale...). Tak więc radzę kupić: Lands of Lore (IPS Computer Group), Anvil of Dawn (Mirage), Albion (CD Projekt) i Stonekeep (CD Projekt). Zachodnie pisma umieszczają często listy gier dostępnych w sprzedaży wysyłkowej (wychodzi taniej niż w Polsce). Jeżeli chcielibyście skorzystać z takiej opcji, to radzę zamówić: EoB część 1 i 2, serię Might and Magic (być może w Polsce firma Mirage będzie sprzedawać Might and Magic Trilogy) i Betrayal at Krondor. Na Internecie powinna być dostępna shareware'owa, świetna gra Yendorian Tales.

KONKURS

Odpowiedź na pytanie z numeru 1/97 brzmi, oczywiście: Mindark. To on jest głównym wrogiem gracza w Strongholdzie. A teraz następne pytania. Ponieważ cierpimy na ustawiczny brak miejsca, więc konkursy od tej pory składać się będą najwyżej z trzech (a nie jak dotąd sześciu) pytań.

1. Enlightened One to profesja osoby, która przyłącza się do drużyny w pewnej grze. Jakiej?
2. Warrior, Fighter, Gladiator, Paladin. Które z tych profesji możemy wybrać w grze Eye of the Beholder?
3. Ilu maksymalnie bohaterów możemy prowadzić w grze Might and Magic 3?

Nagrodą jest zestaw Ishar Trilogy, ufundowany przez firmę Mirage.

LISTY

„O wszechmocny Erectusie Magnificusie

Ty, który potrafisz za pomocą magii, farbek i pędzelka sprawić, aby na niebieskiej ścianie pojawiły się żółte kropeczki. O wszechwiedzący magu, piszę do Ciebie z zapytaniem pewnym, gdyż nie posiadam mocy takiej jak Ty, która umysły twórców gier RPG przenika [nieco skomplikowane, ale fajne - EM]. Od kilkuset lat czytuję księgi zakazane z cyklu fantasy. Wiem, że na podstawie kilku dzieł kronikarza wszechczasów, J.R.R. Tolkiena, powstało niemało gier. Chciałbym dowiedzieć się, o potężny Erectusie, czy powstały jakieś gry na podstawie dzieł innych, mniej znanych kronikarzy takich, jak: David Eddings, Michael Moorcock, Andrzej Sapkowski i Andre Norton? Jeśli tak, to proszę Cię, abyś kilka tytułów wymienił i napisał, na podstawie ksiąg którego kronikarza gra została zrobiona, albowiem to: „Ty jesteś tym, który posiada reputację człowieka potrafiącego przenosić góry. Ja jestem tylko marnym pachołkiem. Rozweselam jedynie towarzystwo" - według IV księgi bezkresnego Malloreonu nazwanej przez kronikarza Eddingsa „Czarodziejka z Darshiry"."

Baldominik

Poruszyłeś bardzo istotny problem, nad którym sam często się zastanawiałem. Otóż scenarzyści gier role-playing w zasadzie w ogóle nie korzystają z wielkich dzieł fantasy. Próby z Tolkienem były zdecydowanie nieudane, a jeden Betrayal at Krondor według powieści Feista czy Conan według Howarda nie czynią wiosny. Czy pisarze bali się do tej pory łączyć swe nazwiska z tak „niepoważnym" gatunkiem, jakim są gry komputerowe czy też żądali zbyt dużych pieniędzy? A może obawiali się, że sens ich dzieł zostanie wypaczony lub zmieniony? Trudno powiedzieć. Miałem okazję rozmawiać niedawno ze Stephenem Lawheadem (mówiąc sportowym językiem: druga liga amerykańska, czyli bardzo wysoko) i powiedział on, że absolutnie nie miałby nic przeciwko temu, żeby jego twórczość wykorzystano w grach komputerowych. I podejrzewam, że takie zdanie ma obecnie większość pisarzy. A czemu żadna z polskich firm nie zaproponowała Andrzejowi Sapkowskiemu stworzenia gry Wiedźmin, to pozostanie ich słodką tajemnicą. Lamerzy, ot co.

DAGGERFALL

W poprzednim odcinku Gildii Alex tłumaczył, jak wieść w Daggerfallu życie wojownika. Dzisiaj przedstawię kilka swoich porad dotyczących przede wszystkim stworzenia własnej profesji. Otóż przy wybieraniu zawodu dla naszego herosa możemy skorzystać z opcji custom. Wybierzmy sobie jakąś silną rasę (np. Nord). Pojawi się spis cech (wszystkie na 50), których wartość możemy zmieniać dowolnie, ale tylko jednych kosztem drugich. Proponuję ustawić siłę i wytrzymałość na 75, zwinność i inteligencję na 70, szybkość na 60, siłę woli na 30, a szczęście i osobowość na 10. Teraz trzeba wybrać zdolności. Z pewnością do klasy primary musimy zaliczyć restoration. W primary lub major powinny też znaleźć się long blade, critical strike i dalsze kanony magiczne. Max hit points per level powinniśmy ustalić na 30, czyli najwyższą wartość. Teraz zauważymy, jak wysoko znalazła się czerwona kreska na wykresie (jej położenie oznacza, jak ciężko będzie naszemu bohaterowi osiągnąć następny poziomo doświadczenia). Wchodzimy w opcję special advantages i wybieramy: increases magery ×3 oraz expertise in long blade. Niestety, teraz trzeba wybrać special disadvantages. Z najmniej szkodliwych najlepiej wybrać critical weakness (potrzebne będą aż trzy, powiedzmy: disease, poison i paralysis) oraz forbidden material orcish (w grze prawie nie spotykany) i forbidden shield buckler (bo to najgorszy typ tarczy). Z wykresu widzimy, że bohater będzie bardzo szybko zdobywał kolejne poziomy doświadczenia. To jeszcze jednak nie koniec kreowania. Możemy rozdysponować dodatkowe punkty (maksimum 14), a także skorzystać z opcji Reroll. Przy odrobinie szczęścia i cierpliwości jesteśmy w stanie bardzo wysoko podbić wartości większości cech. W wypadku siły i wytrzymałości nie powinniśmy zejść poniżej 90, inteligencji - poniżej 80, a siły woli - poniżej 40. Otrzymujemy bohatera, który bardzo szybko stanie się praktycznie nie do ruszenia dla ogromnej większości potworów, a przy tym będzie mógł intensywnie korzystać z magii.

Czeka nas jeszcze rozwiązanie innych problemów. Otóż liczba punktów magii pochłanianych przez zaklęcie zależy od poziomu odpowiedniej zdolności. Na przykład: im wyższy poziom zdolności restoration, tym mniej punktów magii pochłania zaklęcie heal. Niestety, w Gildiach możemy szkolić zdolności tylko do momentu, aż osiągną wartość 50. Jest na to prosty sposób. W Gildii, u człowieka sporządzającego czary, przygotujmy najsłabszy z możliwych czar typu heal. Ponieważ będzie on leczył zaledwie kilka HP (ale i zabierał zaledwie kilka Punktów Czarów) trzeba go często używać. A im częściej będziemy rzucać to zaklęcie, tym większa szansa, iż zdolność restoration osiągnie wyższy poziom.

Jeżeli w Gildii Magów osiągniemy odpowiednio wysoki status (trwa to dość długo), będziemy mogli skorzystać z pomocy twórcy magicznych przedmiotów. Każdy przedmiot ma pewną bazową moc magiczną i na przykład zwykłe spodnie nie staną się superartefaktem, bo po prostu nie mają odpowiedniej mocy. Jednak znajdziemy przedmioty, które mają spore możliwości przemiany w przedmioty magiczne. Będą to np. szlachetne kamienie. Udało mi się też znaleźć hełm chroniący na +10 (podobno niemożliwe, bo nie ma takiego w grze - a jednak), który również miał bardzo wysoką bazową moc magiczną. Problem z tworzeniem magicznych przedmiotów jest bardzo podobny do problemu kreowania postaci. Aby stworzyć wartościowy przedmiot, musimy obarczyć go pewnymi „klątwami". Zostawiam to już Waszej pomysłowości, ale zabawa jest niezła.

Serdecznie współczuję wszystkim, którzy w krainie Tamriel wybrali karierę wojownika nie umiejącego stosować magii czy też słabo sobie z nią radzącego. Nieodzowna wydaje się znajomość chociaż podstawowych zaklęć, takich jak: Levitate (doskonały przy poznawaniu podziemi, a także przy wchodzeniu i wychodzeniu z miasta w nocy), Water Breathing (obszary podwodne w lochach zawsze kryją skarby) czy Heal. Bardzo ciężko walczy się też z potworami posiadającymi zdolność paraliżowania, jeżeli nie ma się czaru obronnego. Część misji wymaga otwarcia zamkniętych drzwi, a przerąbanie ich mieczem lub otwarcie wytrychem powoduje interwencję straży miejskiej. W tym wypadku zaklęcie pozwoli nam bez problemów włamać się do rezydencji. Zupełnie nieprzydatne są natomiast czary bojowe. Ogromna większość potworów swobodnie sobie z nimi radzi (save versus spell made). Jeżeli znajdziecie magiczny przedmiot posiadający zdolność absorpcji zaklęć, to radzę go przy sobie nosić. Wtedy większość czarów rzuconych przez wrogów będzie powodować wzrost liczby Punktów Czarów naszego bohatera.

To koniec Daggerfallowych opowieści na łamach Gildii. Wszystkich, których gra zafascynowała, zachęcam do przejrzenia poświęconych jej site'ów na Internecie. A jest to kopalnia wiadomości. Radzę też ściągnąć z Internetu patche przygotowane przez Bethesdę, ponieważ wersji dostępnej na rynku nie można ukończyć ze względu na ogromną liczbę błędów! W następnych odcinkach Gildii powrócimy m.in. do Waszego ideału RPG, bo przychodzi sporo listów na ten temat.

Zachęcam do wypełniania ankiet dotyczących najlepszej RPG. Bierzcie przykład z EKG - ankiety do niego przychodzą nie stadami, a całymi hordami. Ponieważ dotarło niewiele odpowiedzi, na razie wstrzymam się z drukowaniem wyników. Mogę tylko wyrazić zdziwienie, że kilka osób głosowało na Diablo - grę, która dopiero pojawiła się na rynku. Cóż, entuzjazm.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

....

Imię i nazwisko

....

....

....

Adres

Najlepsze gry role-playing

....

1.

....

2.

....

3.

W styczniowym wstępniaku do Tetetki Klubowi Sportowemu Gambler trochę się dostało. Na szczęście, narzekania na względnie niskie zainteresowanie wirtualnym sportem wpłynęły na Was mobilizująco. Teraz KSG nie grozi już rozwiązanie. Materiałów jest dużo. Zacznę od nadrabiania zaległości.

Wyniki plebiscytu KS Gamblera na Najlepszego Polskiego Piłkarza Roku 1996

Marek Citko (w roku 1996 grał w Widzewie Łódź) - 76 głosów (czyli 3 głosy na każdy dzień trwania plebiscytu!).

Cezary Kucharski (Legia Warszawa) - 2 głosy.

Piotr Nowak (TSV 1810 Monachium), **Krzysztof Warzycha** (Panathinaikos Ateny), **Maciej Szczęsny** (Legia W-wa, Widzew Łódź) i **Tomasz Łapiński** (Widzew Łódź) - po jednym głosie.

Kilka słów o laureacie

Marek Citko, ur. 27 marca 1974 r., zaczął swoją karierę piłkarską we Włókniarzu Białystok, skąd przeniósł się do sąsiedniej Jagielonii. W Jagielonii 19 lutego 1992 r. zadebiutował w polskiej ekstraklasie. Do Widzewa Łódź trafił tuż przed sezonem 1995/96, i od razu z nowym klubem zdobył Mistrzostwo Polski. Jego bramki jesienią ubiegłego roku w Lidze Mistrzów i na Wembley w meczu eliminacyjnym Mistrzostw Świata zwróciły na niego uwagę milionów kibiców w Polsce, a przede wszystkim trenerów i menedżerów z najsilniejszych klubów piłkarskich Europy. Wyścig o podpis Marka na kontrakcie ciągle trwa. Najbliższy sfinalizowania umowy był Blackburn Rovers (w styczniu), oferując za Polaka 4 mln funtów.

Za swoją postawę na zielonej murawie w ubiegłym roku Marek Citko został uznany: „Odkryciem Roku 1996" przez tygodnik „Piłka Nożna", „Piłkarzem Roku 1996" przez sportowych dziennikarzy „Tempa" i katowickiego „Sportu", „Sportowcem Roku 1996" w plebiscycie Telewizji Polskiej S.A., a w prestiżowym plebiscycie „Przeglądu Sportowego" zajął 10 miejsce na liście najlepszych sportowców 1996 roku.

My, podobnie jak czytelnicy KS Gambler, też jesteśmy ofiarami Citkomanii i z satysfakcją podpisujemy się pod wynikami zorganizowanej przez nas zabawy.

A oto lista osób, którym oddanie w plebiscycie KSG głosu przyniosło największe profity:

1. **Dariusz Olszycki** z Pruszkowa otrzymuje grę **Striker '96** ufundowaną przez firmę **CD Projekt**.
2. **Tomasz Świderski** z Sopotu zostaje prenumeratorem Gamblera CD (kwiecień '97 - marzec '98).
3. **Rafał Pelc** z Wałbrzycha otrzymuje roczną prenumeratę Gamblera.

prezesi Alex i Kristoff

Skrzynka kontaktowa

Tutaj znajdziecie adresy (pocztowe, e-mailowe) członków KS Gambler, pragnących korespondować z innymi członkami Klubu. Osoby, które chcą umieścić swoje dane w tej rubryce, muszą wyraźnie zaznaczyć swą chęć w korespondencji, tak jak to uczynili:

Krzysztof Krasnodębski, ul. Planetarna 7, 80-299 Gdańsk-Osowa,
Radosław Turniak, ul. Łódzka 40a bl. 10 m. 18, 97-300 Piotrków Trybunalski.

Jak Wam się podoba?

Taką nazwę będzie nosić nowy dział w Klubie Sportowym Gambler. Znajdą się w nim wszystkie Wasze - inicjujące dyskusje i polemizujące z nimi - wypowiedzi na temat sportu (przede wszystkim, sportu na elektronicznych platformach do gry).

Mile widziane będą opisy ulubionej gry, z wytłumaczeniem, co w niej jest takiego szczególnego i dlaczego wyróżnia się na tle innych. A jeśli jakieś rewolucyjne wydarzenie w świecie sportu (np. sprawa Bosmana, walki Andrzeja Gołoty) zmusi Was do podzielenia się z KSG swoimi przemyśleniami na jego temat, to wydrukujemy te przemyślenia. Jest to reakcja Rady Klubu na Wasze listy, w których zaznaczacie, że chcielibyście przeczytać w KSG nie tylko o sporcie z komputerowego ekranu.

Na pierwszy ogień idzie FIFA '97. Napiszcie, co sądzicie na temat nowej gry - wydarzenia na komputerowym rynku. Sukces czy klapa?

Z niecierpliwością czekam na kontrowersyjne listy.

Taktyki zwycięstwa

Nadawca: Radosław Turniak
Gra: Kick Off '96
Producent: Anco
Dystrybutor: IPS Computer Group
Platforma: PC CD-ROM, Amiga (?)

1. Stosowanie pułapki ofsajdowej. (Włączona opcja offside!)

Najlepiej nadaje się do tego ustawienie 1-3-3-3. Komputer bardzo często przeprowadza akcje typu: bieg wzdłuż bocznej linii i dośrodkowanie na pole karne. Jeśli Ty w tym czasie przytrzymasz klawisz kierunku przeciwny do jego biegu, Twoi zawodnicy uciekną z pola karnego. Teraz każde dośrodkowanie komputera zakończy się spalonym. Uwaga! Komputer też potrafi zastosować tę sztuczkę.

2. Podania to klucz do sukcesu. Skuteczna akcja powinna składać się z czterech, pięciu podań i strzału. Wtedy zawodnik uderzający piłkę w światło bramki łatwiej znajduje czystą pozycję do oddania strzału. W dodatku zdarza się, że podaniem strzela się gola! Podajesz na pole karne przeciwnika, z jednej dwóch bocznych linii pola karnego, gdy jeden z Twoich zawodników stoi w bramce przeciwnika. Przy odrobinie szczęścia podanie trafia do piłkarza stojącego w bramce i gol.
3. Rajdami przez całą długość boiska wiele nie zdziałasz. Prędzej czy później (lepiej później) ktoś odbierze Ci piłkę. Komputer często próbuje przejść całe boisko nie podając do nikogo, to znakomita okazja do odebrania mu piłki i rozpoczęcia kontrataku. Nigdy nie wślizguj się od tyłu! Faul murowany.
4. Rzuty rożne. Najwięcej korzyści przynosi „rogal". Na początku rzadko udaje się takie dośrodkowanie wykonać, ale po osiągnięciu wprawy siata murowana!

Na dodatek, bramkarz często po złapaniu piłki za szybko ją wybija i piłka ląduje na klatce piersiowej jednego z naszych piłkarzy. Takich prezentów nie należy marnować.

5. Niezwykle skuteczne są dobitki. Przy ustawieniu 1-3-3-3 po oddaniu celnego strzału bramkarz rzuca się i odbija piłkę. Kiedy się podnosi, piłka już jest w siatcę za sprawą naszego napastnika. Dlatego zawsze któryś z naszych napastników powinien podążać za strzałem. Pamiętaj, że wślizg jest najszybszym sposobem dobijania.„

Konkursy

Sprostowanie do konkursu menedżerskiego z KSG 2/97

Zagubionym zawodnikiem z numerem 11 był Demetrio Albertini. Przepraszam Wszystich, którym brak tej informacji przeszkodził w ustaleniu optymalnej taktyki.

Konkurs imienia Screamera Drugiego

Każda dyscyplina sportu okazuje się emocjonująca, gdy organizowana jest impreza, w której rywalizują wszyscy najlepsi w tej dyscyplinie.

Konkurs imienia S2 jest taką imprezą dla wyścigów ze Screamera 2 i można go traktować jako nieoficjalne Mistrzostwa Polski w S2.

Zasady: Program S2 zapisuje przebieg Twoich najlepszych przejazdów w plikach rep????.rpl pod adresem S2\REPLAYS\. Przyślij pod adresem redakcji Gamblera dyskietki z zapisem Twoich najszybszych przejazdów wszystkich siedmiu tras (sześć + jedna dodatkowa). Sumę czasu Twoich przejazdów wszystkich torów porównamy z wynikami pozostałych uczestników konkursu. Najbardziej wszechstronny kierowca otrzyma główną nagrodę (Jaką? Na pewno wspaniałą.). W dodatku siedmiu najszybszych rajdowców na każdej z siedmiu tras otrzyma wartościowe nagrody-niespodzianki! Można więc przysyłać i pojedyncze pliki.

Na Wasze save'y czekam do 31 kwietnia. Przed Wami wyścigowe dwa miesiące.

Marcowy Kristoff

Sekcja hokeja na lodzie

Sekcję hokejową zaczynamy od jakże miłej informacji, iż nasz jedyny zawodnik w NHL, Mariusz Czerkawski, wstąpił był w związek małżeński ze znaną (jako „dziewczyna Bonda") aktorką, panią Izabelą Skorupko. Serdeczne życzenia dla młodej pary!

Tymczasem my, hokeiści wirtualni, zajmiemy się tym razem grą NHL '97, najlepszą z hokejowych symulacji, bodaj najlepszą z gier sportowych roku 1996.

NHL Hockey we wcześniejszych wydaniach słynął jako gra, w której nie ma pewnego sposobu na zdobycie gola. Skuteczność bramkarzy była zaskakujaco wysoka, zdarzały się sytuacje, że najlepszym graczem po meczu był uznawany... jeden bramkarz, a kolejnym - drugi. Sytuacja ta nieco się zmieniła. Zaobserwowałem coś, co naprawdę może WIELE pomóc.

Otóż jeśli wychodzimy z krążkiem w sytuacji sam na sam, musimy jechać nie na bramkarza, ale tak, aby przejechać OBOK bramki, w odległości ok. 1 metra od niej. Gdy już dojeżdżamy, oddajemy silny strzał pod bardzo ostrym kątem. Okazuje się, że w 70% przypadków nasz strzał trafia w szczelinę między słupkiem a parkanami bramkarza, bądź też w parkany, odbija się od nich i wpada do siatki. To działa.

Druga rada, bardziej ogólna, to konieczność wykorzystywania najrozmaitszych sytuacji, w których bramkarz jest zasłonięty. Warto próbować strzałów między kilkoma obrońcami, zaskakujących strzałów, gdy jesteśmy odwróceni tyłem do bramki itd.

I na koniec ważna (o wartościach dydaktycznych) rada trzecia. Proponuję oglądać wszystkie strzelone przez nas i przez przeciwnika bramki na powtórkach, z różnych ujęć kamery. W NHL '97 zmniejszono rolę przypadku. Jeśli przeciwnik strzelił bramkę, to pewnie wykorzystał nasz błąd (więc nie popełniajmy go więcej) lub zastosował jakąś ciekawą sztuczkę (więc spróbujmy ją powtórzyć).

Na tym kończę, licząc jednocześnie na listy z Waszymi receptami na zwycięstwo w wydanych ostatnio przez EA Sports grach sportowych: NBA Live '97, NHL Hockey '97 i FIFA Soccer '97.

Alex, Honorowy Prezes KS Gambler

EKG
ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:
Wielki człowiek musi zdeptać na swej drodze niejeden niewinny kwiat i niejedną rzecz zburzyć.
Hegel

Nikt nawet w najśmielszych marzeniach nie oczekiwał, że ogromna część listów nadchodzących do redakcji Gamblera będzie opatrzona dopiskiem EKG. To wspaniale, że spodobał Wam się pomysł powołania tego Klubu, ale nie ukrywam - Wasz entuzjazm kosztuje mnie sporo pracy (zwłaszcza przy zliczaniu głosów w ankietach i sprawdzaniu odpowiedzi konkursowych). Z uwagi na tak dużą liczbę korespondentów nie będę w stanie wymieniać nazwisk podoficerów i oficerów EKG ani podawać ich stopnia - niedługo musielibyśmy poświęcać na to aż dwie kolumny, a miejsca trochę szkoda. Tyle tytułem wstępu, przejdźmy do konkursów.

KONKURSY

Grę Command&Conquer, ufundowaną przez IPS Computer Group, otrzymuje **Michał Wolański** z Nowego Glinika za zwycięstwo w konkursie z numeru 12/96.

Prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 1/97:

1. Pierwowzorem HoM&M była gra King's Bounty.
2. W grze CyberJudas wcielasz się w postać prezydenta USA.
3. Gra na ZX Spectrum, o którą chodziło, to Desert Rats.
4. W Covert Operations jest 8 misji dla NOD i 7 dla GDI.
5. Wojskami Kartaginy dowodzisz przeciwko Rzymowi w grze Hannibal.

Czas na **następny konkurs**, w którym nagrodą są gry **Warlords 2 Deluxe** i **SimCity**.

1. Wymień dwie gry strategiczne, oparte na systemie AD&D.
2. Jaka gra przedstawia szlak bojowy od Sumter do Appomattox?
3. Jak nazywa się statek, który strzeże systemu Oriona w grze Master of Orion?
4. Jak brzmi tytuł gry, której bohaterami są Czarny i Biały?
5. Jak nazywa się doradca Paula Atrydy, zajmujący się szkoleniem Fremenów w grze Dune (imię i nazwisko)?

LISTY

Command&Conquer vs Warcraft 2

List chorążego Smoszny porównujący Warcraft 2 i Command&Conquer narobił niezłego dymu. Odezwało się kilkanaście osób gorąco broniących strategii rodem z firmy Blizzard. W tym odcinku EKG publikujemy trzy wypowiedzi, dotyczące tego tematu.

I. „W numerze 1/97 pojawiła się opinia, że Warcraft 2 jest w porównaniu z C&C grą beznadziejną ze względu na mały stopień zróżnicowania misji i typów jednostek. Uważam, że zarzuty te są w znacznej mierze niesłuszne.

1. Czary można i da się efektywnie wykorzystywać. Wystarczy ustawić najmniejszą prędkość gry i trochę potrenować. Magowie znacznie ułatwiają obronę - szczególnie przydatny jest czar Slow, a także odpowiednio zastosowany Blizzard (np. w wąskim przejściu).
2. Jednostki ludzi i orków nie są co prawda zróżnicowane pod względem podstawowych możliwości bojowych, ale ludzie i tak mają łatwiejsze zadanie dzięki czarowi uzdrawiającemu. Czar ten umożliwia np. nękanie wroga atakami z powietrza i pozwala wygrać potyczki mimo liczebnej przewagi orków. Orki, aby utrzymać stały poziom sił, muszą wciąż produkować nowe jednostki.
3. Małą złożoność scenariuszy z powodzeniem wynagradzają własne. Nie zgadzam się tu z opinią o małych możliwościach edytora. Trzeba tylko trochę pomyśleć. Dodam kilka rad do efektywnego wykorzystania edytora.

- Jeśli chcesz, aby komputerowy przeciwnik odpowiednio się rozwinął i zaczął atakować, daj mu wolną rękę. Zostaw miejsce pod budowę, zamiast samemu stawiać budynki.
- W celu opóźnienia ataku nie stawiaj przeciwnikowi robotników. W przeciwnym celu - stwórz ich ośmiu.
- Efektywny atak przeciwnika z morza jest możliwy tylko wtedy, kiedy nie wybudujesz mu Goblin Alchemist, inaczej będzie produkował głównie jednostki podwodne."

Krzysztof Goryca

II. „Do napisania tego listu zmusiły mnie wywody chorążego Krystiana Smoszny na temat Warcraft 2 i C&C. Mam obie gry i uważam, że WC 2 nie zasługuje na tak miażdżącą krytykę. Za chwilę obalę trzy z czterech tez postawionych przez chorążego Smoszną.

1. W poziomie grafiki nie ma różnic - w C&C jest bardziej realistyczna, w WC 2 bardziej kolorowa i dokładniejsza. [A przy tym w wysokiej rozdzielczości - gen.B.]
2. Stwierdzenie, że w WC2 nie można efektywnie wykorzystywać czarów, to wierutna bzdura. Czy pan chorąży widział czternastą misję ludzi? Tam na początku można przetrwać TYLKO dzięki czarowi Fireball miotanemu przez dwóch magów. Inny przykład: przybywają dwie katapulty z zamiarem przerobienia naszych oddziałów na sałatkę mięsną, lecz po chwili kręcą się bez celu w postaci małych, bezbronnych zwierzaków. W pobliżu czuwali dwaj magowie, którzy użyli czaru Polymorph.
3. W C&C misje są bardziej skomplikowane? Być może, lecz w WC2 występuje taka różnorodność jednostek, że misja nie musi być skomplikowana, aby była ciekawa. C&C skupia się na taktyce i sprytnych posunięciach, WC2 na samym sposobie niszczenia. Na przykład, czy można zestrzelić samolot dostawczy NOD-u bazookowcami GDI? Nie. Za to gryfami można spacyfikować dosłownie wszystko - od chłopka po gromadę smoków. Oczywiście, z różnym rezultatem.

W mojej klasyfikacji stawiam C&C i WC2 ex aequo na pierwszym miejscu wśród gier strategicznych."

Jan Mazurek

III. „Z całym szacunkiem, nie zgadzam się z chorążym Krystianem, który zaznacza wyższość C&C nad WC2. Przyznaję, że dla mnie WC2 jest grą wszech czasów.

1. Pomijając świetną grafikę - w WC2 utrzymany jest klimat strategicznej bitwy, wzbogaconej w: saperów wybuchających przy zetknięciu się z celem, magów rzucających różne czary, smoki i gryfy ziejące ogniem (kiedyś to się czuło, że się walczy!).
2. Jednostki wydają się być takie same, różnią się tylko wyglądem. Takie wnioski wysnuwa gracz, który nie ma doświadczenia w boju. A np. łucznik ma trochę dalszy zasięg niż topornik, ale topornik ma większą siłę.
3. Sprawa następna to komplikacja misji. Nie będę krytykował C&C, ponieważ rzeczywiście jest świetna. Misje są urozmaicone i gra nie nudzi się, natomiast nie zgadzam się z poglądami na temat WC2. Weźmy np. dwie misje, polegające na doprowadzeniu kogoś do Circle of Power. Pierwsza polega na doprowadzeniu czterech chłopów. Aby tego dokonać musimy zbudować miasto, broniąc go jednocześnie przed klanem orków. Gdy już jesteśmy gotowi i wysadzamy desant na brzeg, musimy zniszczyć drugi klan. Teraz od chłopów dzielą nas góry. Jedyna droga - popłynąć rzeką, uważając na stojące na brzegach Cannon Tower. W tym celu musimy wybudować w górze rzeki Shipyard na zdobytej ziemi. Teraz barką transportową płyniemy po uwięzionych. Zostało tylko przetransportować chłopów na drugi brzeg do Circle of Power. W innej misji na początku mamy wojownika, którego musimy doprowadzić do kręgu mocy znajdującego się w wiosce przeciwnika. Najpierw musimy zniszczyć wroga, a dopiero potem zająć się tym wojownikiem.

Moim zdaniem i C&C, i WC2 są świetne, ale większym zainteresowaniem cieszy się WC2. Świadczą o tym ankieta i opinie ekspertów i czytelników w zachodniej prasie komputerowej."

Michał Bogudziński

Offensive

„Po przeczytaniu recenzji Offensive w numerze 11/96 Gamblera szarpnęło mnie niezłe zdziwko, ale pomyślałem: nic to. Lecz kiedy przeczytałem EKG w numerze 12/96, postanowiłem napisać. Otóż w recenzji autorstwa (at)Randoma czytamy: „Rzuca się w oczy także prymitywizm scenariusza. Nie musimy tutaj niczego zbierać, nie możemy produkować...", a w EKG: „Ta gra to jedno, ogromne nieporozumienie: fatalne sterowanie, mało urozmaicone misje, brak opcji gospodarczych...". No, sorry, ale ta gra jest o II wojnie światowej, więc dziwne byłoby wycinanie drzew, wydobywanie złota czy przyprawy. Akcja gry obejmuje lata 1944-45, więc dziwna byłaby opcja budowania fabryk, bo Alianci swoje mieli w Anglii i USA, a Niemcy w Rzeszy. Co do zbierania, to nie wiem, czy żołnierze mają zbierać muszelki na plażach Normandii, czy może broń po zabitych Niemcach, a może powinni plądrować francuskie miasteczka? Nie chcę tu bronić tej gry, gdyż interfejs jest denny, a to, że nie ma opcji save, to już debilizm. Ale nie przystawiajmy do wszystkich gier szablonu C&C. Trzeba uwzględnić realia, w których toczy się akcja. Czy przez to, że w Battleground: Ardennes, Iron Cross, Panzer General nie ma opcji gospodarczych są one do kitu?„

Tomasz Kopyra

Offensive jest grą złą i tu chyba między mną, (at)Randomem i Autorem listu nie ma specjalnej różnicy zdań. Zachodnia prasa również potraktowała Offensive bardzo surowo. Ale zacytowałem ten list z uwagi na jedno, ważne przesłanie. A mianowicie, abyśmy pamiętali, że na C&C czy WC2 świat się nie kończy. I jeśli grą rządzą inne reguły niż te, które znamy z produktów firm Westwood czy Blizzard, to niekoniecznie nadaje się ona do kosza.

Warhammer - Shadow of the Horned Rat

1. Wykorzystuj wszystkie oddziały mające możliwość ataku na odległość. Przed atakiem warto zmiękczyć wrogi oddział atakiem artylerii, magów czy łuczników.
2. Korzystaj z magów, choćby po to, aby nie dać możliwości ataku wrogim kapłanom.
3. Uwzględnij psychologię: krasnoludy nienawidzą wszystkich zielonoskórych, atakuj więc nimi oddziały orków i goblinów. Podobnie Black Avengers - nienawidzą skavenów.
4. Szarża kawalerii z flanki może odnieść piorunujący skutek, zwłaszcza jeśli przeciwnicy zajęci są walką.
5. Przy artylerii zostaw na wszelki wypadek jeden oddział piechoty do obrony.
6. Pamiętaj, że od liczby szeregów zależy „twardość" oddziałów.
7. Staraj się atakować dwoma oddziałami jeden oddział wroga. Jeżeli jeden z twoich regimentów zostanie rozbity, wrogowie nie będą mieli możliwości rzucić się w pogoń za uciekającymi.
8. Jeżeli Twoje oddziały zajęte są walką, dobijaj uciekających wrogów salwami z broni miotanej. Nawet jeśli wyrządzi to niewielkie szkody, utwierdzi wroga w przekonaniu, że na pole bitwy nie warto wracać.
9. Dbaj o doświadczone oddziały i nie trać ich w boju, bo doświadczenia nie można kupić.
10. Pamiętaj o finansach i nie rzucaj się do boju z całą armią, chyba że jest ważna dla fabuły.
11. Duży problem mogą stanowić potwory, takie jak szczuroogry czy giganci. Dobrym sposobem jest atak bronią miotaną i ewentualnie szarża kawalerii. Nie można dopuścić, aby stwór zaatakował, bo żołnierzom na pewno puszczą nerwy. Wtedy uciekną.
12. Kiedy skaveni otrzymają niebezpieczne warpfire throwery, staraj się zniszczyć je z odległości, bowiem wzmiankowana broń robi duże BUM, gdy wybuchnie.
13. Staraj się nie dopuścić do walki wręcz regimentów z bronią miotaną - jednocześnie staraj się atakować (np. szarża kawalerii) takie regimenty wroga.
14. Do bitwy bierz tylko jednego, góra dwóch, magów. Dla innych nie starcza many.
15. Magowie są słabi w walce wręcz, ale Celestial Wizard ma bardzo przydatny czar Azure Blades, który rzucony podczas szarży wroga potrafi przerobić go na sieczkę.
16. Pamiętaj, iż chowając swoje oddziały uniemożliwiasz zobaczenie ich przez wroga, co może Ci dać przysłowiowego asa w rękawie.

Moim zdaniem krzyki o ogromnym poziomie trudności gry były przesadzone. Szczerze mówiąc nigdy nie miałem kontaktu z planszowym Warhammerem, a mimo to nie było tak strasznie. W przedostatniej bitwie nie straciłem żadnej jednostki, a w ostatniej dwie. Owszem, na początku było trudno, ale potem jest nieco łatwiej (szczególnie z artylerią). Dodam jeszcze, że nie używałem żadnych cheatów. Warhammer jest wspaniały!„

Moja ukochana mawia: jeżeli ktoś mówi, że masz ogon, zlekceważ to. Ale jeżeli powtórzy to kilka osób, lepiej obejrzyj się za siebie. Tak to jest z W-SotHR. Gra bardzo mi się nie podobała, ale skoro tyle osób twierdzi, iż jest doskonała (dziwne, że nie odbija się to w wynikach naszej ankiety), to chyba spróbuję zagrać raz jeszcze.

• • •

I. „Składam na Wasze strategiczne ręce ten oto raport z gry po kablu. Od dłuższego już czasu przestała mnie zadowalać gra ze sztucznym intelektem jako przeciwnikiem. Komputerowy przeciwnik nie dość, że nie ma logicznie myślącego umysłu (jak ja), to na dodatek postępuje w sposób bardzo łatwy do przewidzenia. Nudzi mnie, iż wiem, co po moim ruchu zrobi komputer. Od czasu, kiedy w jedną noc wygrałem kilka potyczek, zacząłem szukać bardziej inteligentnego przeciwnika. Mój wybór padł na sąsiada. Nie namyślając się długo zakupiliśmy kabelek RS (20 metrów i działa - połączyliśmy się przez okno). Gra z człowiekiem to nie tylko sposób na rozstrzyganie sporów, ale i niezła rozrywka. Co prawda po partyjce aż mózg mi paruje, ale gdy wygram, czuję się wspaniale i wiem, że spełniłem swój obowiązek. A jak przegram (co też się zdarza) to wiem, że muszę popracować nad sobą, wymyślić coś nowego, nietypowego i zaskoczyć kumpla następnym razem. Przejdźmy jednak do samej rozgrywki. W tym miejscu pojawia się pierwsze „ale". Niektóre gry strategiczne są na tyle źle skonstruowane, że atakujący ma co najmniej 10 razy mniejszą szansę wygrania. A co to za gra, gdy każdy siedzi pod swą bazą i czeka na ruch tego drugiego? Wyobraźmy sobie taką sytuację: gramy w C&C po stronie NOD, na wysokim poziomie zaawansowania. Mamy dwóch równorzędnych graczy, rozwijających się podobnie. W bazie stawiamy 10 obelisków i dodatkowo jak najwięcej czołgów. Niech mi ktoś powie, co ten drugi ma teraz zrobić? Nie wszystkie gry mają takie wady, a jeśli nawet, to łatwo można je wykluczyć. Wystarczy dogadać się z przeciwnikiem w sprawie tego, co można, a czego nie można robić. Gram z obozem wroga (czyli z kolegą) już dość długo i wcale mnie to nie nudzi. Wręcz przeciwnie, rozgrywki coraz bardziej wciągają.„

Dominik Wojnarowski

Gra z człowiekiem to rzecz jasna o wiele większe wyzwanie dla intelektu niż gra z komputerem. Głównie z powodu nieprzewidywalności zachowań drugiego gracza. Opowiadano mi o facecie, który wykańczał wszystkich w C&C, a to w ten sposób, iż na początku sprzedawał CY, budował czołgi i ruszał na wroga. Taktyka miała jednak krótkie nogi, bo kiedy przeciwnicy zorientowali się, co jest grane, to puścili go w skarpetkach. A co do walki, nazwijmy ją pozycyjną, to normalne, że łatwiej jest obrońcy niż atakowanemu. W końcu do czego służy własna baza (zamek itp.)? Poza tym, co z tego, że wróg siedzi w bazie, gdy można odciąć go od pól tiberium? W końcu zabraknie mu gotówki na budowanie nowych pojazdów w miejsce zniszczonych.

II. „Nie wiem, czy szanowny marszałek podzieli moje zdanie, ale rynek strategii zszedł na psy. To co, że co chwila wychodzą nowe gry, jeżeli nie ma w nich niczego nowego, może prócz dźwięku i grafiki. Trzon stanowią pierwowzory, ich sequele tracą tylko młodność, będąc powtórkami. Można tu podać szereg przykładów: Dune 2 contra C&C, Warcraft contra Warcraft 2, Battle Isle contra Battleground: Ardennes. Kiedyś, kiedyś to były gry! Choćby History Line (pamiętam te nieprzespane noce w walce z kumplem). Istota gier pozostaje taka sama. Z...b przeciwnika, obojętnie czy zrobisz to mieczem, armatą czy czołgiem. Ciągle to samo. Podobnie z grami „budowniczymi". Zmieniają się tylko budynki, a nie sens gry. Choćby seria simów. Zbiera się na rzyganie, gdy słyszę o tych Farm, Tower, Town, Isle...

kapral Romel

Faktycznie, czasem się zdarza, że sequel nie jest tak dobry jak pierwowzór, ale przecież WC2 czy C&C, to nie tylko proste autoplagiaty z WC i Dune 2. Simy też łączy głównie nazwa i ci, co grali np. w SimIsle bardzo tę grę chwalili. Myślę, iż rynek strategii jest tak bogaty, że każdy jeszcze może wybrać coś dla siebie. Choć faktem jest, że często przychodzi nam na myśl: przecież gdzieś to już widziałem.

Mój spis kilkunastu gier strategicznych z numeru 12/96 spotykał się często z Waszymi protestami (cóż za niesubordynacja!) dotyczącymi ocen poszczególnych gier, zwłaszcza Cywilizacji 2. Podtrzymuję jednak opinię, że to marna produkcja. Nad Cywilizacją spędziłem kilkaset (może więcej) godzin, druga część znudziła mi się po kilkunastu. To popłuczyny po jedynce, wzbogacono tylko grafikę i dźwięk. Command & Conquer dostał zaledwie 4 punkty a nie 5, za głupotę komputera związaną z nieumiejętnością niszczenia murów oraz możliwością podprowadzenia do bazy wroga szeregu własnych wieżyczek (też dzięki murom). W tym wypadku Warcraft 2 jest o wiele bardziej realistyczny.

Adamowi Kleczowi dziękuję za scenariusz do Heroes of Might&Magic 2. Zacząłem grać, mając stolicę w Gdańsku (hmm, necromancer). Dlaczego jednak Pomorze to tereny pustynne? Co prawda, dawno tam nie byłem, może coś się zmieniło?

W ogromnej liczbie listów powtarza się prośba (czy wręcz żądanie) dotycząca powiększenia objętości EKG. Niestety, Wasz drogi generalissimus jest bezradny. Proponuję jednak wysłać listy treści np. takiej: „Jako stały czytelnik Gamblera żądam powiększenia Elitarnego Klubu Generałów do czterech stron". A listy wysyłać do redaktora naczelnego (Alex, jakby ktoś nie wiedział). Może zmasowany atak korespondencyjny coś da.

generalissimus Bócevau, Ukochane Słońce Wszystkich Żołnierzy

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

ANKIETA EKG

....
Imię i nazwisko

....
....
....
Adres

....
Ulubiona gra strategiczna

CLUB SIMULATOR

Witam. Mam nadzieję, że za oknem jest już cieplutko (gdy piszę te słowa, jest ok. -15 stopni) i komputer cały jest skąpany w blasku słońca (ale mi się poetycko napisało, co?). Od razu wywalę Wam, co mi „nie leży". Ruszyło się coś „w sprawie" w październiku i na początku listopada, a teraz znów sytuacja stała się krytyczna. Zero odpowiedzi na konkursy, prawie brak porad klubowych. Jedyny, na którego można liczyć, to pilot Nightman - w tej chwili jako jedyny regularnie coś przysyła. Ludzie, ruszcie tyłki, złapcie klawiatury w dłonie i skrobnijcie parę słów. Ten Klub do ch... jest dla Was, a nie dla mnie. W końcu nikt nie napisał, czego oczekuje od Klubu. I może dlatego zdecydowałem się przeprowadzić ankietę. Wypełnijcie ją i przyślijcie. Klub dopasuje się do Waszych upodobań. Termin nadsyłania odpowiedzi upływa z końcem marca. Wyniki ankiety zostaną podane w Club Simulator.

To tyle ględzenia. „Nic już nie ma do dodania, pora zasiąść do czytania".

Ogłoszenie

Kupię dwulufową betoniarkę samobieżną naprowadzaną radarowo. Mile widziany Brief i książka przeglądów. Pożądana gwarancja.

młodszy beton E. Kolog

Rozwiązanie konkursu

W odcinku listopadowego Klubu zadałem tylko jedno pytanie. Niestety, czyżby nikt nie grał w Falcona 3.0? Ludzie, zero odpowiedzi! Czyżby za trudne? W takim razie podam tylko, że tam na morzu stoi sobie... Godzilla, zapewne zdążająca zaatakowanej Japonii na pomoc. Teraz pozostaje mi tylko przemyśleć sens konkursów...

Za fajerą

I znów głos ma pilot Nightman. Tym razem występuje w roli kierowcy. A rzecz dotyczy gry z pogranicza symulatorów, a nawet -powiedziałbym - zręcznościówek, ale niech już stracę...

„Screamer 2 to symulator raczej dziwny [patrz poprzednie zdanie - Z.K.]. Niby prowadzi się samochód, a nie można oprzeć się wrażeniu, że zamiast kół mamy płozy i ślizgamy się po lodzie. Sprawa staje się jasna, gdy przyjrzymy się bliżej naszemu pojazdowi: silnik potwornej mocy, skrzynia biegów z rajdowymi przełożeniami, kierownica o małym stosunku obrotu tarczy do wychylenia kół i niskie zawieszenie. Czegóż więcej trzeba? Tylko setek mil drogi, pełnego baku paliwa i miękkiej poduszki na siedzeniu. Jednak, aby nie tylko jechać, ale także dojechać, przydałoby się trochę wiedzy teoretycznej.

Po pierwsze: im szybciej, tym lepiej [geniusz, panowie, prawdziwy geniusz - ZK]. Gdy nieopatrznie pozwolimy się wyprzedzić w wyścigu - jesteśmy ugotowani. NIE MA możliwości dogonienia komputerowych przeciwników! Samochody sterowane przez komputer to nie kumpel, który miłosiernie poczeka, aż go dogonimy, by dać nam równe (no, prawie...) szanse. Sprawa druga - skrzynia biegów. Tu chyba po raz pierwszy polecę automat. Przynajmniej na początku kariery rajdowca automatyczna skrzynia biegów jest najlepsza. „Manualka" może i daje lepszą kontrolę nad przyczepnością kół, ale ciągła zmiana biegów dla kierowcy-amatora jest zbyt rozpraszająca. Po trzecie wreszcie: hamulce. „Krzykacz 2" jest tu całkowitym zaprzeczeniem zasad, jakimi należy się kierować w życiu. W tej grze, aby dojechać do mety na pierwszej pozycji, NIE WOLNO zwalniać. Nawet minimalne zmniejszenie prędkości daje szanse przeciwnikom. Jedynym miejscem, gdzie należy użyć hamulca, jest bardzo ciasny zakręt. Jednak wtedy hamulec nie służy do wytracenia prędkości, a tylko do wprowadzenia samochodu w łagodny i (koniecznie) kontrolowany poślizg. A jeśli jesteśmy już przy zakrętach, są dwa sposoby ich pokonywania. Mój ulubiony - łagodny - polega na delikatnym skręceniu kierownicy (to znaczy joya) i pokonywaniu zakrętu bez zmiany prędkości i bez poślizgu. Drugi sposób, nieco trudniejszy i dający w rezultacie znaczną stratę prędkości, polega na przyhamowaniu przed zakrętem i przeprowadzeniu samochodu przez wiraż poślizgiem. Tuż przed wyjściem z niego trzeba koniecznie zredukować bieg i dać po garach. Inaczej koła zamienią się w bronę i zaoramy nimi pobocze.

Na koniec jeszcze kilka drobnych uwag. Jeżeli to możliwe - rozwalajcie samochody swoich przeciwników. Doprowadzenie do „małego" koreczka jest również wielce pożyteczne. My spokojnie zbliżamy się do mety, a konkurencja desperacko próbuje się zorientować, w którą stronę jechać. Zamortyzowanych amortyzatorów, spojonych [no, ładnie - ZK] spojlerów i wytłumionych tłumików wszystkim kierowcom życzy:„

Pilot Nightman

Problemy symulowane

Teraz, zgodnie z zapowiedzią, kilka słów ode mnie dla lt. Gunmana. Oto jego pytania i nie tylko:

1. Kiedy będzie TOP GUN 2 (z Tomem, ma się rozumieć)?
2. Mam nadzieję, że Odpowiedzialny pozbiera wszystkie dodatkowe Instant Actiony i wpakuje je na CD.
3. Autorzy pochrzanili trochę callsigny w grze. Dlaczego filmowy Stinger nazywa się teraz Hondo? Ha, a do tego ta morda z charakterem Ice'a dostała stary callsign Tolkana! Poza tym: czy Hollywood był taki zły (tylko raz dostał w d...), że zamienił się miejscami z Wolfmanem?
4. Dlaczego jest cicho o RIO innych Tomcatów? W ogóle się w grze nie pojawiają. Jedyną rzeczą, którą wiem, jest to, że Stinger nie jest chyba w najlepszych stosunkach ze swoim (patrz: koniec w Miramar).
5. W roli Raven mogliby zaangażować lepszą panienkę i dodać jakąś scenkę z nią...

Odpowiedzi

1. Nie wiem, kiedy będzie, a nawet jeśli będzie, to i tak pewnie nie będzie Cruise'a.
2. Ja też mam taką nadzieję... Hej, Alex, jako rolnik indywidualny... eee... to nie ten tekst, jako przedstawiciel naczelnych w tej redakcji, zrób co trza...
3. Myślę, że autorzy nie chcieli (bądź nie mogli) opierać się w 100% na filmie i musieli trochę namieszać. Choć rzeczywiście dla wszystkich byłoby lepiej, gdyby postacie zostawili w spokoju. A ten, jak mu tam, „Święte drzewko" rzeczywiście nie był taki zły...
4. Zadaniem RIO jest obsługa radaru, a nie chrzanienie głupot w eterze. Jak pilot gada głupoty, to ktoś musi mieć oczy otwarte i patrzeć, czy MiG-i nie dobierają się im do tyłka.
5. Zdecydowanie w roli Raven mogłaby wystąpić panienka, na którą rzeczywiście można by było popatrzeć, a co do scenki... To symulator samolotu, Panie Kochany, a nie Virtual Sexuality, co nie znaczy, że jestem protiw.

Podsumowanie

Na koniec jeszcze raz proszę o wypełnienie ankiety. Za miesiąc jeszcze trochę o Silent Hunterze i rozwiązanie konkursu ze stycznia.

Aha, przypomniało mi się. Tym razem uwaga dla kolegi Kris-T-offa. Kiedy i gdzie będzie „Sekcja Zwłok"? Do tej tobym coś nasmarował (może i ze dwieście kilo porad). Do svidanja!

col. Zgred Killer

Turniej Rally Championship

UWAGA! UWAGA! UWAGA! My, colonel Zgred Killer z własnej nieprzymuszonej woli i wielkiej dla Was łaskawości ogłaszamy nabór chętnych do sprawdzenia się „za fajerą" na forum publicznym. Na kolejnej, czwartej już Gambleriadzie zostanie rozegrany rajd Gamblera, nie wliczający się co prawda do klasyfikacji generalnej, ale będący bardzo prestiżowym wyścigiem z wieloma wartościowymi nagrodami, (łącznie z 10-minutowym podziwianiem mnie, połączonym ze wznoszeniem odpowiednich okrzyków wyrażających uwielbienie dla Club Simulatora i jego wspaniałego dowódcy). Chętni muszą po prostu wypełnić kupon z kolumny 30 i wysłać go do redakcji najpóźniej do 15 kwietnia 1997. Wylosowanym uczestnikom prześlemy zaproszenia.

podpisano: col. Zgred Killer

Club Simulator ANKIETA © Zgred Killer 1997

1. Czy uważasz, że ilość zajmowanego miejsca na łamach jest:
   - ☐ Za mała.
   - ☐ W sam raz.
   - ☐ Za duża.
2. Czy odpowiada Ci obecna formuła Club Simulator? Z podziałami na poszczególne typy symulatorów, samoloty, samochody, gabinety, biura itd., z głównym naciskiem na materiały zawarte w listach od czytelników?
   - ☐ Tak, jest dobra. Powinna zostać bez zmian.
   - ☐ Jest dobra, ale przydałyby się drobne, kosmetyczne zmiany. Oto moje uwagi:
   - ☐ Formuła Klubu jest bardzo zła. Proponuję zmnienić ją w następujący sposób:
3. K lub powinien:
   - ☐ Zostać na żółtych stronach.
   - ☐ Wzorem działu konsol (na przykład), zostać przeniesiony na „normalne strony" i być ilustrowany screenami.

rozwiązania

CHRONOMASTER - cz. 2 (PC CD-ROM)

Cabal

Leć na Glitter. Pogadaj z wiedźmą. Odpowiedz: „Avalon Greer keeps...", a nauczy Cię czaru animacji. Idź do jej chaty. Przed wejściem podnieś garść ziemi, konewkę i wiadro. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Weź nóż i muszlę. Nalej wody z wiadra do konewki - wodą z konewki oblej kota. Weź zielone i niebieskie książki oraz pergamin i przeczytaj wszystko. Użyj wiadra, aby nabrać trochę zawartości kotła. Użyj resonance tracer. Wyjdź do ogrodu. Nożem obetnij wiszący wosk.

Poleć na planetę Glass do Temple. Podnieś pióro. Mnichom powiedz prawdę. Nauczą Cię czaru władzy. Wejdź do klasztoru, porozmawiaj z najwyższym kapłanem i uklęknij. Użyj na fokusie pergaminu, uaktywniony czar zastosuj na Feniksie. Połóż pióro na ołtarzu i porozmawiaj z Feniksem. Zabierz pobłogosławione pióro. Ustaw resonance tracer.

Poleć na Gem do Pine Forest. Użyj magicznego fokusa na posągu jednoroż-ca. Ustaw resonance tracer. Idź na lewo. Pogadaj z duszkami, wymień się czarami tak, aby mieć ich co najmniej 10, weź kryształy z choinki.

Poleć na Forge. Daj krasnoludowi wiadro, a otrzymasz klucz. Weź lampę. W kopalniach zejdź na dół. W sali tronowej odłup trochę skały z lewego filaru. Porozmawiaj z królem krasnoludów i użyj resonance tracer. Użyj magicznego fokusa na sobie i wypowiedz słowa: „Shining Smooth, Shining Bright, Worked by Fire, Heart of Light". Wymień skaner (tracer) na „bąbelkową różdżkę" (bubble wand).

Poleć na Gem do wulkanu. Użyj młotka na krysztale i potraktuj go fokusem. Na oko rzuć czar SLEEP. Użyj fokusa na piórze, zaczaruj oko jeszcze raz i weź je. Wykorzystaj różdżkę na sobie. Podnieś ze stolika kwiat, a dziewczyna się obudzi. Daj jej oko. Otwórz drzwi i udaj się do Jester.

Leć na Glass do Tower of Avalon Greer. Wejdź do wieży. Avalonowi powiedz o sercu i zabierz je. Zapoznaj się z treścią listów. Poleć do wiedźmy. W jej ogrodzie zasadź różę i podlej wodą z konewki. Wyciągnij nasiono, przetnij je nożem i potłucz młotkiem, a następnie zasadź. Za pomocą śrubokrę-tu wyciągnij ze środka kryształ. Stłucz go młotkiem. Pod kocioł podłóż kłodę i przynieś łychę. Zapal kłodę za pomocą pióra. Wlej wody do kotła. Podnieś z ziemi niedopałek i wrzuć do kotła. Użyj minerału z kopalni na piórze i potem potraktuj go fokusem. Rzuć czar na kocioł. Wsyp do niego garść ziemi, zamieszaj, dodaj kryształ, zamieszaj i wypij.

Verdra

Weź wielki liść. Użyj zakrzywiacza rzeczywistości na wielkiej roślinie. Porozmawiaj, z kim się da. W trakcie konwersacji zostaniesz okradziony. Wybierz opcję „uproot" i pozbieraj przedmioty. Popatrz w krzaczory i porozma-wiaj z sobowtórem. Zbierz wszystkie sadzonki, z wyjątkiem Nieśmiałej. Zmieszaj otrzymane owoce i użyj na nich młotka. Wejdź do dziury. Posadź owoc umierającego drzewa i zbierz liście z nowego drzewa. Użyj ich na obsydianie. Potem użyj owoców na skale, aby otrzymać miksturę, którą należy zjeść. Użyj zakrzywiacza rzeczywistości i porozmawiaj z nobliwą rośliną.

Poleć na planetoidę. Ustaw resonance tracer.

Poleć do nowej lokacji - Overgrown Area. Podnieś bulbę, a z pniaka zabierz kilka igieł. Użyj ich na bulbie. Popchnij pniak, aby go oczyścić i użyj na nim bulby z igłami. Walnij w to dwa razy młotkiem. Otworzyła się droga do siedmiu pokoi.

Pokój z bliźniakami - wybierz „reason" i „loan". Użyj chwytacza snów na odbiciu w lustrze. Potem otwórz zwierciadło. Weź apteczkę i syrop.

Pokój z obrazami - zdejmij obraz i wyjmij ze ściany gwóźdź. Porozmawiaj z Merrwindem, ale nie oddawaj mu zakrzywiacza rzeczywistości. Otwórz drugie drzwi na lewo. Użyj obrazu na jedynej wolnej ścianie i weź stopień z innego obrazu. Za ognistym dywanikiem są drzwi. Otwórz lewe, potem prawe i przejdź przez nie.

Pokój z ogrodem - podnieś liść i pyłek. Zejdź na dół ekranu.

Pokój z oczami - posyp oczy pyłkiem. Weź wszystko, co się da. Przesuń lodówkę. Rozkręć motor. Znowu popchnij. Weź miskę i nożyce. Otwórz zamrażarkę i opróżnij.

Pokój z chłopcem - rozbij młotkiem lustro i podnieś odłamek. Użyj zakrzywiacza rzeczywistości i podaruj chłopcu to, co było w zamrażarce.

Pokój ze skrzynką - skrzynkę trzeba otworzyć, zamknąć, popchnąć, otworzyć i przeczytać list. Listów z podłogi użyj na papierze, a papieru na kopercie. Kopertę włóż do skrzynki. Skrzynkę zamknij, popchnij dwa razy, otwórz... i nie zdziw się. Gdy będziesz wychodzić, zabierz lalkę i zanieś chłopcu.

Pokój z ogrodem - obetnij rośliny nożycami i rzuć je pszczołom. Użyj PDA na grabiach. Zgrab liście i zabierz jeden. Używając magnesu wyciągnij z wody rylec. Przy odpowiedniej kombinacji - za pomocą rylca, skały, drzewa i młotka otrzymasz następny stopień.

Pokój z maleństwami - pogadaj z nimi. Złap złotą rybę, gdy jest w zasięgu Twoich dłoni. Znowu porozmawiaj. Daj im łódkę zrobioną z miski, motoru z lodówki i liścia.

Pokój z ogrodem - użyj zakrzywiacza na stole. Połóż na stole liść.

Pokój z obrazami - ułóż siedem stopni tak, aby można było skorzystać z niedostępnego wejścia.

Pokój z zegarami - podnieś gałązkę i rozetrzyj ją na pył młotkiem. Na wszystkich zegarach ustaw 6.00: na cyfrowym - dzięki PDA, na wodnym - wyjmując i wkładając jego górną część. Pozostałe zegary ustawia się, pchając je, Big Bena trzeba najpierw otworzyć. Na zegarze z kukułką użyj zakrzywiacza. Weź kukułkę. Zdejmij pokrywę zegara wodnego. Rozbij klepsydrę młotkiem. Piasek i pył wsyp do pokrywy, otwórz starodawny zegar śrubokrętem i „poczęstuj" go zawartością pokrywy. Do zegara wodnego wrzuć kukułkę. Pchnij klepsydrę. Wbij gwóźdź w Big Bena. Cyfrowy zegar musisz unieruchomić śrubokrętem. Do wyjścia z tego domu wariatów nie muszę chyba namawiać.

Podniesioną skałę ciśnij do wody. To, co znajdziesz w krzakach, pomoże Ci przedostać się na drugą stronę.

Dyce

Rozkręć panele śrubokrętem. Łącza potraktuj PDA, a manipulatora częstotliwości użyj na kontrolerze windy. Kluczem do rozwiązania zagadki jest odpowiednie skojarzenie par tych samych znaków. Na pytanie Milo odpowiedz: „PLAN". Rozkręć panel, użyj manipulatora FM na panelu obok Detera, a potem na swoim. Pociągnij zielony przełącznik. Naciśnij przycisk uaktywniający, ustaw go na 3 i naciśnij drugi przycisk. Aresztuj Detera.

Leć do sklepu w mieście. Pogadaj z robotem i chirurgiem. Weź kartę biblioteczną i pokaż ją robotowi. Żeby zostać pomocnikiem chirurga, pokaż mu książkę. Wybierz spośród instrumentów element J5 i podaj mu. Porozmawiaj z konowałem raz jeszcze, a potem użyj na nim PDA. Przeszukaj pojemnik znajdujący się na zewnątrz - znajdziesz świeży mózg i rękę. Z półki zdejmij mechaniczne ramię. Porozmawiaj raz jeszcze. Użyj PDA na panelach słonecz-nych, a panele z kolei na drzwiach. Wejdź w korytarz, otwórz lewe drzwi. Weź indyka i winogrona. Popchnij kufer i podnieś kartę. Cofnij się i wybierz prawe drzwi. Zabierz fragment biletu. Uruchom telewizor za pomocą manipulatora FM. Użyj śrubokrętu na panelu i płycie kontrolnej, tę ostatnią zabierz. W innej części korytarza odszukaj drzwi, do których pasuje karta. Za nimi spotkasz Merriwinda, pogadaj z nim. Za pomocą młotka zdobądź kamerton i roztłucz nim teleskop. Otwórz okno. Weź unoszącą się obok pana M. cegłę. Otwórz „Jack-In-The-Box", wyjmij okulary i stłucz je cegłą. Za oknem znajdziesz potwora. Pod poduszką, w pokoju z TV, jest moneta. W automacie obok Merriwinda kup za nią oko. Używając jednego z narzędzi zabranych chirurgowi zdobądź grzyba-wtyczkę. Popatrz do dziury, weź kartę i flet. Udaj się do jeszcze nie otwieranych drzwi i skorzystaj z nowej karty. Rozkręć nogę robota i umieść w niej płytę kontrolną. Idź na korytarz i rozkręć głowę robota. Robot „otworzy" drzwi do pokoju Dwistora. Wybierz „bluff" i użyj na nim fletu. Podnieś popsute PDA. Bestię nakarm indykiem. Weź następną część biletu i połącz z pierwszą.

Poleć do Docks Casino. Wybierz lewą dłoń Alahry. Robotowi daj gałkę oczną. Użyj biletu na sprzedawcy. Idź na lewo. Przekup Selenę, aby eskortowa-ła Cię do O'Ryana. Pogadaj z Milo i wybierz drugą opcję planu. Wewnątrz użyj PDA na planecie. Ustaw resonance tracer. Użyj manipulatora FM na czerwonym fragmencie kuli. Użyj młotka na baterii.

Tymoteoo

rozwiązania

DIABLO (PC CD-ROM)

Zlecenia i zagadki

Uwaga: część przedstawionych tu zagadek i zleceń może nie występować w scenariuszu, w który grasz. Mogą też pojawić się inne, nie wymienione.

Butcher

Ten demon, uzbrojony w potężny rzeźnicki tasak, chowa się na drugim poziomie lochów. O jego zabicie i pomszczenie tych, którzy zginęli z jego ręki, poprosi ranny mężczyzna pod bramą katedry. Jeżeli rannego tam nie ma, to znaczy, że w danym scenariuszu zadanie nie występuje. Butcher jest zamknięty w kwadratowej salce i nie wyjdzie z niej, dopóki nie otworzysz drzwi. Najlepiej sobie z nim poradzą mag i łuczniczka. Butcher jest bowiem głupi i jeżeli uciekniesz przed nim za przejście ogrodzone kratami, stanie w miejscu i da się ustrzelić, mimo że obok ma otwarte drzwi. Gorzej wygląda sprawa z wojowni-kiem. Aby załatwić Butchera powinien mieć jakąś w miarę przyzwoitą zbroję, a w garści solidny miecz czy topór. I leczące mikstury. Po zabiciu Butchera dostajemy jego broń - wojownikowi przyda się na jakiś czas, pozostali bohaterowie mogą ją sprzedać.

Zatruta Studnia

O tym problemie opowie karczmarz. Zatruto jedyne źródło wody w wiosce. Aby rozwiązać problem, trzeba się udać na 2. poziom. Znajduje się tam Dark Passage prowadzący do małej lokacji. Gdy uda się zabić wszystkie potwory, misja zostaje wypełniona, a woda zmienia kolor z jadowicie zielonego na niebieski.

Szyld tawerny

Właścicielowi tawerny ukradziono szyld. Znajduje się on w skrzyni na czwartym poziomie i jest strzeżony przez kilku overlordów. Najczęściej jednak szyld każe Ci odnaleźć nie karczmacz, ale szef małych, niebieskich paskudztw.

Oddanie im szyldu, który uważają za magiczny talizman, to jedyny sposób, aby otworzyło się przejście na piąty poziom. W zamian za przysługę niebieskie potworki zaatakują Cię całym stadem. Koniecznie stań w drzwiach i zabijaj je po kolei, gdy będą próbowały wychodzić. Gdy kierowałem magiem, wpuściłem im do środka Ścianę Ognia. Bawiły się dobrze, sądząc po ich krzykach. Jeżeli oddałeś szyld karczmarzowi, przejście na piąty poziom otwiera się automatycznie (horda potworków jednak obecna), a nagrodą za odzyskanie szyldu jest hełm (beznadziejny, sprzedać).

Król Leoric

Król został opętany przez Diablo i po śmierci również nie może zaznać spokoju. Wejście do jego siedziby znajduje się na trzecim poziomie. Siedziby strzeże dość spora grupa szkieletonów, w tym łuczników. Najgroźniejszy jest jednak sam król, mający zdolność wskrzeszania swoich podwładnych. Ta sytuacja ma jednak dobre strony. Gdy kierowałem łuczniczką - stałem przed królem, który wskrzeszał szkieletona. Ja go zabijałem, król wskrzeszał. Bawiliśmy się w ten sposób przez jakieś „pięćdziesiąt szkieletonów".

W siedzibie Leorica, w komnatach z drzwiami otwieranymi przez dźwignie, ukryte są bardzo cenne artefakty. Po zniszczeniu czterech szkieletowych krucyfiksów zyskujemy dostęp do ukrytej komnaty. Sam Leoric nosi koronę, którą możemy sprzedać za przyzwoite pieniądze. Jeżeli Twój scenariusz nie przewidział walki z Leoricem (choć zdarza się to bardzo rzadko), zacznij nową grę - szkoda tych cennych przedmiotów.

Meteoryt

Opowie Ci o nim Griswold. Meteoryt znajduje się na pierwszym poziomie Katakumb (czyli poziomie piątym gry). Nie sposób go ominąć, bo jest mocno wyeksponowany. Za przyniesienie meteorytu otrzymasz przydatny pierścień.

Szalony mag

W bibliotece jest mag. Gdy odezwiesz się do niego, ofiaruje Ci książkę. Jeśli jednak spróbujesz zdobyć następną, sięgając do szafy - zaatakuje. Ma umiejętność wysyłania kul ognistych oraz teleportacji. Zarówno mag, jak i łuczniczka są w stanie wymieniać z nim ciosy i wygrać. Trochę gorzej radzi sobie wojownik, bo mag przed nim ucieka i atakuje znowu z bezpiecznej odległości.

Bone Chamber

Jest to dodatkowa lokacja, do której wejście znajduje się na poziomie szóstym. W Bone Chamber można zebrać kilka magicznych przedmiotów oraz nauczyć się czaru Guardian (czar, co prawda, bezużyteczny, ale...). Główna komnata jest po prostu po brzegi wypełniona szkieletonami. Stosujemy stary sposób: stajemy w drzwiach i po kolei rąbiemy wychodzące szkieletony. Mag może sobie oczywiście pozwolić na coś bardziej spektakularnego.

Zbroja

Na poziomie siódmym mamy okazję zdobyć bardzo przydatny pancerz (-3 damage, +10 Vitality). Wystarczy zebrać trzy czerwone kamienie i umieścić je na piedestale. Gdy znajdziemy pierwszy kamień, otworzy się przejście do drugiego, drugi da nam dostęp do trzeciego, a trzeci pozwoli już dojść do zbroi. Tutaj będziemy musieli się zmierzyć z rogaczami-osiłkami - atakujące z rozpędu są bardzo groźne.

Rycerz Lachdanan

Na poziomie czternastym znajdziemy rycerza króla Leorica (może być trudno go zobaczyć). Jako najszlachetniejszy z herosów królestwa, jest jeszcze w stanie opierać się złu. Ale niedługo. Potrzebuje więc złotego eliksiru, aby odejść i uwolnić się od klątwy. Eliksir jest na piętnastym poziomie. Temu, kto wypełni jego prośbę, Lachdanan ofiaruje swój hełm. To rewelacyjny przedmiot, ale ma jedną wadę: zmniejsza zasięg widzenia o 20%.

Diablo

Pokonanie demona jest oczywiście celem gry i w momencie jego śmierci nasza przygoda kończy się. Jednak, aby dojść do siedziby Diablo, musimy najpierw rozprawić się z Lazarusem. Na piętnastym poziomie znajdziemy różdżkę arcybiskupa, a w wiosce otrzymamy nowe wiadomości. Pojawi się teleport (w odróżnieniu od tworzonych przez czar Town Portal jest czerwony), który przeniesie nas do siedziby Lazarusa. Stojąc w magicznych kręgach musimy dwukrotnie przeczytać książki. Potem trzeba wrócić do punktu wyjścia. Gdy wkroczymy na krąg, znajdziemy się przed Lazarusem. Jego obstawę stanowią mag i ulepszona wersja sukuba (a za rogiem czai się jeszcze spora grupa tych stworzeń). Kiedy kierujemy łuczniczką lub magiem musimy zwiać jak najszybciej (najlepiej w trakcie trwania przemowy Lazarusa) i zająć się walką na dystans. Kiedy naszym bohaterem jest wojownik, taktyka jest już prosta jak cios miecza.

Po pokonaniu Lazarusa wstępujemy na poziom ostatni. Tam, otoczony gronem magów i rycerzy, przebywa Diablo. Walka na ostatnim poziomie jest męcząca, gdyż liczba wrogów sięga chyba setki (a może nawet przekracza). W dużej części są to magowie ze zdolnościami teleportacji, co dodatkowo utrudnia walkę. Niestety, aby dostać się do Diablo, trzeba najpierw poradzić sobie z obstawą, gdyż chroni ona miejsca, w których znajdują się dźwignie otwierające drogę do naczelnego demona. Sam Diablo ma przerażający wygląd i dysponuje niezłą siłą ognia (dosłownie!). Sposób na jego pokonanie jest jednak bardzo prosty: podbiec do demona i tłuc, ile wlezie, łykając w odpowiedniej chwili napój uzdrawiający (full healing, koniecznie). Przy piątej, szóstej butelce Diablo powinien paść (mimo że nie pije). **Jacek Piekara**

rozwiązania

GENE MACHINE (PC CD-ROM)

Opuść dworzec. Wejdź do dorożki. Udaj się do domu. Zabierz gazetę i pudełko na cygara z salonu, list z przedpokoju, whisky i syrop z pokoju Mossopsa i klucz z sypialni. Z biblioteki weź figurkę. Potem otwórz szufladę biurka, przeszukaj ją i wyjmij akt własności domu. Wypytaj służącego o osoby z kiepską reputacją. Przeczytaj list. Z portfela wyjmij wizytówkę, pieniądze i kartę członka klubu. Przeczytaj, do jakiego klubu należysz. Otwórz pudełko na cygara. Wsiądź ponownie do dorożki. Jedź na dworzec. Zapytaj chłopaka, co ma do sprzedania. Daj mu kilka drobnych za ostatni „Przegląd Sportowy".

Jedź do klubu. Spróbuj porozmawiać z hrabią. Wyjdź do holu. Dolej lokajowi do kieliszka syropu i każ mu obsłużyć hrabiego. Podnieś tabakierę. Zmieszaj whisky z tabaką. Przywitaj się ze znajomymi z klubu. Złóż im finansową propozycję. Niech to będzie udział w firmie czarterującej statki. Potem zaproponuj zakład. Musisz przystać na niedorzeczną stawkę. Spróbuj się założyć, że w tydzień dotrzesz do wyspy Dinseya. Na chwilę daj towarzyszom zakupioną gazetę, aby ostatecznie założyć się o wynik najbliższego wyścigu. Na koniec daj im akt własności domu - musisz coś postawić. Podnieś wizytówkę.

Jedź do narzeczonej. Przed jej domem zerwij kwiatek. Wejdź do ogrodu. Poproś Mirabelle o zwrot zaręczynowego pierścionka. Spytaj, czy mógłbyś coś dla niej zrobić. Wejdź do domu i każ służącej zrobić herbatę. Wyjdź na chwilę, po czym wróć i zabierz herbatę, a ciastko ze stołu schowaj do pudełka na cygara. Jedź do domu. Daj kocurowi powąchać kwiatek. Weź mysz. Jedź do Królewskiego Instytutu Nauk. Gościowi, który przy wejściu będzie robił trudności, daj figurkę. Weź kartę do komputera. Jedź do domu. Daj kotu kartę. Wróć do Instytutu. Wsuń kartę w szczelinę. Pojedź do domu profesora. Wejdź do laboratorium. Weź pilota i vitriol. Spróbuj obie rzeczy dać profesorowi. Jedź do doków. Szefa portu wypytaj o wszystkie marynarskie legendy, jakie w tej chwili przychodzą Ci do głowy. Jedź do pałacu. Spróbuj tam wejść. Daj strażnikom wizytówkę hrabiego. Proś królową o pozwolenie wypłynięcia z portu oraz błogosławieństwo. Dostaniesz dwa pisma.

Udaj się do karczmy. Wejdź do środka. Pierwszego (od drzwi) gościa zagadnij i użycz mu swojej chusteczki. Następnie wytrzyj w nią filiżankę z herbatą. Poproś barmana o obiad. Gdy spyta, jaką właściwie pracę wykonujesz, przyznaj, że w zasadzie nie wiesz, jak na to pytanie odpowiedzieć. Spytaj, co piją prawdziwi mężczyźni, a następnie wypij to, co poda. Ponownie poproś o obiad. Schowaj zawiniątko i idź naprzeciwko, do domu publicznego. Gdy spróbujesz wejść na górę, mamuśka będzie się stawiać. Pokaż jej list polecający od królowej. Panienkę, którą spotkasz w środku, zapytaj o jej kamerę. Wytłumacz, że jesteś producentem filmowym. Wówczas pożyczy Ci ją.

Jedź do Mirabelle. Daj jej herbatę i mysz. Podnieś pierścionek. Wróć do karczmy. Wejdź do baru, opuść go tylnym wyjściem. Zamień słowo z podejrzanie wyglądającym typem. Daj mu kolejno: pierścionek, starą gazetę i nowy magazyn. Wyjdź przed bar i natychmiast wejdź z powrotem. Podnieś gazetę. Jedź do klubu i daj lordom spreparowany magazyn.

Jedź do doków. Portowemu pokaż zezwolenie na wypłynięcie z portu. Spytaj, czy możesz już wejść na pokład. Zapytaj go o fajkę. Poczęstuj rozmówcę tym, co przechowujesz w cygarnicy i weź mapę. Jedź do profesora. Daj mu obiad. Powiedz profesorowi, że sam prowadzisz pracę naukową i zamierzasz badać widoki z Księżyca, a konkretnie - sfotografować Ziemię. Wejdź do rakiety. Weź łopatę, skafander i młotek. Wybierz ikonę pukania młotkiem spośród ikon rurki tlenowej. Wyjrzyj przez okno w suficie. Prawą dźwignię przesuń do pozycji drugiej, licząc od góry. Tak samo ustaw dźwignię lewą. Na końcu przesuń dźwignię środkową na pozycję czwartą od góry. Kliknij myszą na skrzynce z dźwigniami i wybierz ikonę rurki. Odsuń się od okna.

Wyjdź na zewnątrz rakiety. Z ikon powierzchni Księżyca wybierz ustawianie kamery. Użyj jej i weź zdjęcie. Przy rozpadlinie - wybierz sterowanie z ikon robota i kliknij na niewielkim otworze. Prowadź robota: dwa kroki w prawo, do końca w górę, do końca w lewo, do końca w górę, do końca w prawo. Przejdź przez kładkę. Z ikon pola mineralnego wybierz kopanie. Zbadaj to, co wykopałeś. Wróć do rakiety. Pomów z profesorem. Z ikon minerału wybierz ekstrahowanie. W rakiecie wrzuć fosfat do vitriolu.

Jedź do doków. Wejdź ma pokład SS FARRAGUT. Na mostku dwukrotnie porozmawiaj z kapitanem. Daj mu swoją mapę świata i jeszcze raz zacznij rozmowę. Weź bosak z pokładu, kobzę i igłę jeżozwierza z prawej kajuty, śrubokręt i oliwiarkę z kotłowni. Włóż igłę do miernika. Naoliw wieszak z pokładu, a następnie przyciągnij go bosakiem do ściany. Wykręć okno z lewej kajuty i położ je na dziurze w pokładzie. Spróbuj porozmawiać ze stojącym w pobliżu marynarzem. Podnieś okno. Obejrzyj kółko pod miernikiem w kotłowni i nasmaruj je tym, co znajduje się na szybie okna. Stań na pokładzie pod flagą. Postaraj się ją zerwać, po czym zwróć się do służącego o pomoc. Flagą zatkaj dziurę w rurze w korytarzu prowadzącym do kajut. Spójrz na miernik w kotłowni. Dmuchnij kobzą w ogień pod piecem.

Wejdź do łodzi podwodnej. Idź za kapitanem Nematode na dziób łodzi i porozmawiaj z nim. Wyjdź z łodzi i rozejrzyj się po bazie. Zagraj na organach.

Podnieś plik listów i idź do komnaty po prawej. Weź skafander i przeczytaj listy. Wróć do łodzi. Powiedz kapitanowi, że szuka Atlantydy, ponieważ chorobliwie kocha jej mieszkanki. Wyjdź z łodzi. Wróć na swój statek. Porozmawiaj z kapitanem Scottem, a następnie pokaż mu zdjęcie z Księżyca.

Weź z plaży kamień, na brzegu jeziora zbierz jagody, a w dżungli urwij pnącze. Owiń kamień w pnącze, a następnie to, co powstało, połącz z jagodami. Uzyskaną kompozycję ofiaruj wodzowi. Wejdź do jaskini. Zabierz szkieletowi szablę i w poprzedniej grocie obetnij nią gałąź ze zwierzątkiem. Podnieś zwierzaka. Połóż go na płytce w jaskini węża w pobliżu szkieletu. Przy potoku z lawą przyjrzyj się tkwiącemu w suficie korkowi.

Wróć nad jezioro i wejdź w nie. Wyciągnij korek. Wróć nad potok lawy. Po schłodzonej powierzchni przejdź na drugą stronę. W sali za bramą, w stercie kryształów odszukaj niebieski. Poznasz go po tym, że nad kursorem będzie widać napis „cristal" zamiast „cristals". W następnym pomieszczeniu naoliw windę i zjedź na dół. Znajdziesz się na terenie legendarnej Atlantydy. W niebieskiej sali są cztery kryształy, a na stadionie cukierek. Wróć do pomieszczenia z piedestałami (brama wejściowa do Atlantydy). Ustaw na nich kryształy: purpurowy, zielony i niebieski, w kolejności od lewej do prawej. Ponownie udaj się na teren Atlantydy i porozmawiaj z kapitanem Nematode. Dostaniesz od niego mapę. Wróć do planszy z kotłem. Porozmawiaj z wodzem. Daj mu cukierek. Idź na plażę i kliknij myszą na statku. Idź na mostek do kapitana Scotta i daj mu mapę od Nematode.

Gdy już znajdziesz się w klatce doktora Dinseya, spróbuj porozmawiać ze stworem z zieloną macką. Strażnika zapytaj, czy zna jakieś sztuczki cyrkowe. Gdy odzyskasz wolność, idź do komnaty z piekielną maszyną Dinseya. Z pudełka na ziemi wyjmij racę i użyj jej. Aparatura do sterowania maszyną zawiera blok przełączników. Obejrzyj je. Porozmawiaj z doktorem. Słudze każ przesunąć przełącznik. W pomieszczeniu z klatkami przestaw dźwignię. Użyj sterowca.

Pozostało Ci już tylko dumnie unosić się nad uratowanym światem.

R.K.

rozwiązania

PHANTASMAGORIA 2 (PC CD-ROM)

Dzień 1

Z szuflady w sypialni wyjmij batonik, zdjęcie rodziców i śrubokręt. Przejrzyj się w lustrze, potem podejdź do drzwi wejściowych. Weź listy, idź do pokoju i przejrzyj je (kliknij listami na postaci Curtisa). Kliknij na klatce Bloba, ze stolika zabierz zdjęcie. Spróbuj opuścić mieszkanie - okaże się, że Curtisowi zginął portfel. Sprawdź w pokoju pod kanapą, potem weź Bloba z klatki i wpuść go pod kanapę. Użyj batonika, aby wywabić szczura z powrotem. Jedź do pracy (WynTech). Z portfela wyjmij kartę ID. Spróbuj przejść przez szklane drzwi, potem wejdź w pierwsze drzwi na lewo. Jesteś w biurze. Kliknij na automacie z wodą, potem na drzwiach biura Warnera (naprzeciwko automatu). Idź do boksu Jocilyn (pełen kwiatów), porozmawiaj z nią i pokaż jej kartkę pocztową. Idź do boksu Toma (łysawy facet). Pogadaj z nim, pokaż mu portfel i swoją kartę ID. Idź do boksu Theresy (na końcu). Porozmawiaj z nią i pokaż kartkę. Idź do boksu Boba, porozmawiaj z nim i wyjdź. Strzel sobie jeszcze jeden kubek wody, potem wejdź do biura Warnera. Kliknij na komputerze, potem na fotografii, później na szufladzie w biurku. Zostaniesz wyrzucony.

Wejdź do własnego boksu, usiądź na krześle, popatrz na zdjęcie Bloba, potem na notes z telefonami. Podnieś telefon i wykręć numer 6992, potem 6125, 6120, 3038 i wreszcie 6996. Włącz komputer, wpisz hasło BLOB. Zadzwoń ponownie do Trevora, później idź do jego boksu. Porozmawiaj z Trevorem, pokaż mu pocztówkę, potem swoją kartę ID. Wróć do swojego boksu i włącz komputer. Wejdź do katalogu Employees, później do swojego katalogu. Przeczytaj dokument, nad którym pracujesz. Przejrzyj akta pozostałych pracowników. Kliknij kilka razy na swoim dokumencie - Curtis będzie miał wizję. Kliknij na monitorze, potem zadzwoń do Trevora (6125). Włącz komputer i przejrzyj maile. Odpowiedz na listy Trevora i Jocilyn.

Idź do składu (drzwi naprzeciwko biura). Przesuń dwa razy kartonowe pudła w rogu - znajdziesz drzwiczki. Kliknij na nich, potem spróbuj użyć śrubokręta. Wróć do biura, idź do boksu Trevora i rozmawiaj z nim, aż zgodzi się pójść do restauracji Dreaming Tree. W restauracji porozmawiaj z nim, po chwili wrócicie do biura. Włącz komputer i spróbuj dostać się do swojego dokumentu. Ustaw hasło RATBOY, idź do boksu Boba i ochrzań go. Idź do boksu Theresy, porozmawiaj z nią, a potem udaj się do składu. Wróć do biura, włącz komputer i popracuj nad swoim dokumentem. Curtis uzna, że dość już pracy na dzień dzisiejszy i pójdzie do Dreaming Tree. Porozmawiaj z Jocilyn i z kelnerem, użyj portfela na rachunku, żeby zapłacić i wracaj do domu. Kliknij na Jocilyn.

Dzień 2

Przejrzyj się w lustrze, wyjmij listy ze skrzynki i przejrzyj je. Kliknij na klatce Bloba, a potem na półce z książkami. Skorzystaj z wizytówki dr Harburg, aby umówić się na spotkanie. Jedź do pracy, porozmawiaj z Jocilyn, Trevorem i Theresą. Wejdź do biura. Gdy Cię wyrzucą, kliknij na drzwiach obok biura - trafisz do pokoju Warnera. Podnieś kawałek papieru z podłogi i wyjdź na korytarz. Wejdź do biura, porozmawiaj z policjantką i kliknij dwa razy na swoim boksie. Jedź do restauracji i porozmawiaj dwa razy z Jocilyn. Zagaduj Theresę, aż zaproponuje Ci randkę, potem wróć do domu. Rzuć okiem na szczura i półkę z książkami, spójrz też w lustro. Jedź do biura - policjantka znowu Cię wyrzuci.

Nie daj za wygraną i wejdź jeszcze raz. Zajrzyj do boksu Toma. Skorzystaj z telefonu i wykręć 6996. Idź do biura Warnera. Kliknij na biurku, spójrz na zdjęcie i dokument na monitorze. Potem rzuć okiem na napis CARPE DIEM na ścianie. Otwórz szufladę w biurku i weź kluczyk. Idź do boksu Boba. Kliknij na krześle i weź guzik. Idź do składu, odsuń pudła i otwórz drzwiczki kluczem. Wejdź do środka i kliknij na metalowej szafce. Ze środka wyjmij żelazne pudło i obejrzyj je z bliska. Wróć do domu, otwórz pudło i wyjmij z niego papier i sukienkę. Kliknij na zbliżeniu pudła - znajdziesz skrytkę.

Jedź do dr Harburg, popatrz na szklaną kulę na biurku, porozmawiaj z panią doktor i pokaż jej wszystkie możliwe przedmioty. Umów się na następne spotkanie, klikając wizytówką na dr Harburg i jedź do Dreaming Tree. Powiedz Maxowi o morderstwie i jedź do klubu Borderline. Bramkarzowi pokaż pocztówkę od Theresy i wejdź do środka. Odwróć się w lewo - znajdziesz Theresę. Rozmawiaj z nią, dopóki nie postawi Ci drinka. Wypij napój i kliknij na facecie, gdy będzie szukał ochotników do „zakolczykowania". Po filmie znajdziesz się w domu. Kliknij na swoim nowo nabytym kolczyku.

Dzień 3

Spójrz w lustro. Gdy zadzwoni telefon, odbierz. Kliknij na klatce Bloba, weź listy ze skrzynki i przejrzyj je. Rzuć okiem na półkę z książkami, a potem jedź do pracy. Wejdź do składu, odsuń paczki i przyjrzyj się drzwiczkom - są teraz zamurowane. Z biurka weź młotek i idź do biura. Włącz komputer, przeczytaj maile, odpowiedz na te, na które da się odpowiedzieć. Kliknij na katalogu Archive i wpisz hasło CARPE DIEM (koniecznie ze spacją). Przeczytaj dokument, kliknij na katalogu Memos. Kolejne hasła to: INFECTION (Access.doc), REVELATION (Energy.doc) i DESECRATION (Curtis.doc). Zadzwoń do Trevora, potem do Jocilyn. Idź do boksu Trevora, pogadaj z nim, potem idź do boksu Theresy i zagadnij ją dwa razy. Wejdź do boksu Boba i kliknij na pudle stojącym na stole. Idź do Jocilyn, porozmawiaj z nią dwa razy.

Pojedź do domu, spójrz na lustro i półkę. Wróć do biura, zajrzyj do siebie, a potem kliknij na drzwiach biura Warnera. Porozmawiaj z pielęgniarką, kliknij na Curtisie, potem na klamrze, żeby spróbować się uwolnić. Kopnij zieloną piłkę, potem szybko uwolnij się i wybiegnij przez drzwi. Jedź do domu. W zbliżeniu - połącz śrubokręt z młotkiem i za pomocą narzędzi otwórz skrytkę w metalowym pudle. Wyjmij list i przeczytaj go. Jedź do restauracji, porozmawiaj z Trevorem. Pojedź do dr Harburg, zagadnij ją, pokaż wszystkie możliwe przedmioty i jedź do Borderline. Kliknij na osobniku przy ladzie, potem jedź do domu. Kliknij na Theresie, w sypialni klikij na niej jeszcze kilka razy.

Dzień 4

Rozmawiaj z policjantką, aż wyjdzie (ale upierdliwy babsztyl, nie?). Zadzwoń do dr Harburg, aby się umówić, potem kliknij 3 razy na klatce Bloba. Popatrz na półkę, przeczytaj nowe listy i jedź do pracy. Spróbuj wejść do boksu Toma - znowu spotkanie z policjantką. Jedź do restauracji i porozmawiaj z Trevorem. Wróć do biura, spróbuj wejść do pokoju Warnera. Jedź do dr Harburg. Porozmawiaj z nią kilka razy. W końcu Curtis się wkurzy i wyjdzie. Wróć do mieszkania, otwórz drzwi, gdy ktoś będzie pukał. Pogadaj z Jocilyn. Gdy sobie pójdzie, weź ze stolika jej spinkę do włosów. Wróć do WynTechu, otwórz spinką drzwi do pokoju Warnera (te od strony korytarza) i wejdź do środka. Śrubokrętem otwórz szufladę w biurku, weź kartkę papieru i książkę z kodami. Włącz komputer i zaloguj się jako Curtis. Przeczytaj maile. Zaloguj się jako Warner (hasło CARPE DIEM). Włącz SecureCon, wpisz hasło BLACKLOTUS i nadaj sobie uprawnienia trzeciego stopnia. Wyjdź z pokoju. Teraz możesz już przejść przez szklane drzwi.

Zjedź windą na dół. Kliknij na drzwiach na końcu korytarza, potem na stercie szmat na podłodze. Idź dalej do przodu, kliknij na plastikowym samochodziku na podłodze. Idź dalej, kliknij na płachcie na ziemi, potem na drzwiach na prawo. Kliknij na pudełku przełączników pod literami B64 i wpisz kod 10958. Wejdź do centrum sterowania, włącz komputer, wpisz hasło ROSETTA. Porozmawiaj z Obcymi poprzez terminal. Niezależnie od tego, co powiesz, zaproszą Cię - możesz wejść w Treshold. Nie rób tego! Wyjdź z budynku i jedź do Borderline. Porozmawiaj z Theresą, wypij drinka i idź za nią na tył klubu (kolkowi na bramce pokaż kartkę). Kliknij na kolorowych płytkach - musisz ustawić tak, żeby zielone elementy były w środku. Potem kliknij na centralnej części wzoru i drzwi się otworzą. Kliknij na łańcuchu, potem na czerwonej kurtynie.

Dzień 5

Kliknij na policjantce i popatrz na klatkę Bloba. Porozmawiaj z nią, a gdy sobie pójdzie, ponownie spójrz na klatkę szczura. Idź do sypialni, kliknij 2 razy na lustrze. Weź z szuflady portfel, przeczytaj nowe listy. Zadzwoń do dr Harburg i pojedź do niej. Kliknij na wiszącej słuchawce, potem zajrzyj za biurko. Gdy strażnik nie będzie patrzył, ucieknij przez drzwi. Pojedź do biura, włącz komputer (2 razy). Idź do boksu Boba, kliknij na klawiaturze. Potem idź do boksu Toma i włącz jego komputer. Idź do pokoju Warnera. Włącz komputer i zaloguj się jako Curtis. Przejrzyj maile, potem zaloguj się jako Warner i przeczytaj dokument Goldmine.doc. Kliknij na guziku PRINT, aby wydrukować logo. Przeczytaj Bdaddress.doc, potem idź do składu.

Po niefortunnej śmierci Trevora kliknij na jego ciele 2 razy, aby wziąć kartę ID. Zejdź do podziemi, do centrum sterowania. Włącz komputer, wpisz ROSETTA, porozmawiaj z Obcymi, dopóki nie otworzą Tresholda. Podejdź do czytnika, użyj karty Trevora, naciśnij drugi guzik od lewej i wejdź do pomieszczenia. Kliknij na komputerze. Gdy pojawi się Paul, porozmawiaj z nim - po chwili dostanie w łeb od potworka. Zagadnij go, a gdy będzie Cię chciał przysmażyć prądem, kliknij na konsoli sterującej. Znajdziesz się w świecie Obcych.

Zbierz brązowy śluz z jednej z rur, potem zejdź na dół. Znajdziesz trzy żyjątka (jedno w kształcie podkowy, drugie okrągłe z ogonkiem, trzecie w kształcie gwiazdy). Weź trochę fluorescencyjnego mchu. Połącz podkówkowatego zwierzaka z gwiaździstym - otrzymasz nowe, zmutowane stworzenie. Przejdź przez dziurę w murze. Użyj mchu, aby zwabić świecące stworki i złap jednego z nich. Kliknij zmutowanym zwierzakiem na polu siłowym (kilka razy lewym klawiszem, potem prawym).

Przejdź przez dziurę i dotknij błyszczącej kolumny energii. Kliknij na zdeformowanym, prawdziwym Curtisie - czeka Cię teraz seria wizji. Kliknij na tacce z narzędziami i chwyć strzykawkę. Kliknij na pistolecie. Spójrz w dół, podnieś kartę ID. Użyj jej, aby dostać się do windy. Kliknij na drewnianej dźwigni, aby pozbyć się Theresy. Kliknij na matce Curtisa. Teraz kliknij na masce Curtisa, aby odłączyć go od systemu podtrzymującego życie. Z podestu weź błoto i zmieszaj je z wcześniej znalezionym śluzem.

Przejdź przez dziurę w murze. Mieszanki użyj do zatkania pękniętej rury. Wejdź na górę. Podejdź do bramy i wetknij świecące żyjątko w otwór. Kliknij na konsoli sterowania, aby uzyskać zbliżenie. Wykonaj teraz następujące czynności:

1. Spójrz na kolorowe złącza u dołu i po lewej. Skorzystaj z tej ściągawki, aby podłączyć kolorowe kabelki.
2. Kliknij na elemencie z małą, czerwoną strzałką.
3. Kliknij dwa razy na okrągłym elemencie z otworem tak, żeby otwór wskazywał mniej więcej na godzinę 9.
4. Kliknij na elemencie, znajdującym się nad tym z pkt. 3 - uruchomi się czerwony obwód u dołu.
5. Kliknij na okrągłym elemencie tak, aby otwór wskazywał na godzinę 3.
6. Kliknij na „działku" na prawo u góry, by naładować promień.
7. Kliknij na elemencie z czerwoną strzałką.
8. Trójkąt z kolorowymi kropkami ustaw tak, żeby czerwona była w prawym dolnym rogu.
9. Strzel promieniem.
10. Ustaw żółtą kropkę w prawym dolnym rogu, strzel promieniem.
11. Ustaw niebieską kropkę w prawym dolnym rogu, strzel promieniem.
12. Po prawej znajdziesz trzy kolorowe przełączniki. Kliknij na czerwonym, potem żółtym i wreszcie niebieskim.
13. Powtórz punkty 8-12.

Gdy obwody zaczną działać, wróć do zwykłego świata. Jeżeli chcesz zostać człowiekiem, kliknij na Jocilyn. Jeżeli wolisz być Obcym, kliknij na Tresholdzie. Do zobaczenia w Phantasmagorii 3!

Frogger

Tekken 2, ciosy - cz. 4 (PSX)

Mam do Was małą prośbę. Gdyby ktoś znalazł jakieś błędy w podanych ciosach, to bardzo proszę: dajcie znać listownie, ewentualnie e-mailem (adres w Klubie 3D). Będę bardzo wdzięczny.

Baek Doo San
Wzrost: 181 cm
Waga: 79 kg
Wiek: 26 lat
Od najmłodszych lat uczył się Tae Kwon Do ze swoim ojcem. Jego udział w turnieju jest swoistym podziękowaniem za naukę. Jest sub-bossem Lawa.

CIOSY SPECJALNE
Unik (0%): ←, ← (przytrzymać) + X
Kopnięcie w twarz (25%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + X
Silny hak (15%): →, → + ●
Kopnięcie na wprost z uniku (15%): ←, ← (przytrzymać) + X, X
Hak z uniku (21%): ←, ← (przytrzymać) + X, → + X
Hak (30%): →, → + X

SUPERATAK
Superhak (40%): ↙ + X + ●

CHWYTY
Łamanie karku (35%): →, → + Δ
Przerzut na bok (40%): □ + X
Przerzut przez nogę (35%): ↙ + □ + X
Jeszcze jeden przerzut (40%): Δ + ●

COMBOS
2 hity (20%): □, □
2 hity (25%): □, Δ
2 hity (37%): Δ, Δ
2 hity (40%): → (przytrzymać) + ●, X
3 hity (44%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + ●, ●, X
3 hity (45%): ←, ← (przytrzymać) + X, X, ●
4 hity (47%): ↓ + ●, X, X, ↓ (przytrzymać) + X
3 hity (48%): ↗ + X, ●, X
3 hity (50%): ↘ (przytrzymać) + ●, ●, X
3 hity (53%): X, ●, X
4 hity (57%): ↓ + ●, X, X, X
3 hity (60%): → (przytrzymać) + ●, ●, X
3 hity (60%): ↓ (1 s), puścić ↓ + X, X, ●
4 hity (60%): ←, ← (przytrzymać) + X, X, ●, ●, X
4 hity (60%): ←, ← (przytrzymać) + X, X, ●, ●, ●, X
4 hity (64%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + ●, ●, ●, X
4 hity (70%): ↘ + ●, ●, ●, X
4 hity (75%): X, X, X, ↓ (przytrzymać) + ●
4 hity (85%): X, X, X, ●
4 hity (85%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + X, ●, ●, X
5 hitów (95%): X, X, ●, ●, ●
5 hitów (105%): ↓ (1 s) puścić, ↓ + X, ●, ●, ●X
6 hitów (115%): X, X, ●, ●, ●, X

COMBO 10's
10 hitów (97%): ●, X, ●, X, X, X, X, X, ●, X
10 hitów (111%): ●, X, X, ●, X, X, X, ●, X, X

Anna Williams
Wzrost: 160 cm
Waga: 58 kg
Wiek: 24 lata
Jest siostrą i jednocześnie największą rywalką Niny. Walczy w takim samym stylu, z małymi odchyleniami. Najfajniejsze zakończenie gry↓

CIOSY SPECJALNE
Flip do przodu (24%): →, → + ●
Kopnięcie na wprost (10%): ↘ + X
Podcięcie ręką (15%): ↘ (przytrzymać) + Δ
Siła chi (30%): →, → + □ + Δ, albo → (przytrzymać) + □ + Δ
Cios w wątrobę (25%): ↓ (1 s) → + □
Cios w brzuch (25%): ↓ (1 s) → + Δ
Flip (30%): ↓ (2 s), ↑ + ●, albo ↓ (2 s), ↑ (przytrzymać) + ●

COUNTER
← (przytrzymać) + Δ + X albo ← (przytrzymać) + □ + ●

SUPERATAKI
Niski łabądek (50%): ↓ + □ + Δ
Wysoki łabądek (95%): ↙ + □ + Δ

CHWYTY
Cios pięścią w twarz (15%): ↓, ↘, → + □ + Δ
Przerzut przez głowę (30%): □ + X
Przerzut aikido (30%): □ + X
Bardzo mocny przerzut (40%): □ + X, → (przytrzymać)
Uderzenie łokciem w grdykę (50%): ↘, ↘ (przytrzymać) + □

CHWYTY COMBO
Uderzenie w twarz + łamanie barku (15% + 30%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □ + X, ●, □ + Δ
Uderzenie w twarz + łamanie rąk (15% + 20%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □, X, Δ, □
Uderzenie w twarz + łamanie rąk + przerzut (15% + 20% - 30%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □, X, Δ, □, Δ, X, □ + Δ, X + ●, □ + Δ
Uderzenie w twarz + łamanie barku + łamanie barku na ziemi (15% + 30% + 35%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □ + X, ●, □ + Δ, □ + Δ, ●, X, □ + Δ, □ + Δ, □ + Δ
Uderzenie w twarz + nożyce z łamaniem barku (15% + 30%): ↓, ↘, → + □ + Δ, X, ●, X, □ + Δ
Uderzenie w twarz + łamanie rak + podwójne łamanie rąk (15% + 20% + 25%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □, X, Δ, □, X, □, ●, □ + Δ, □ + Δ

COMBOS
2 hity (15%): ↓ + □, ●
2 hity (20%): Δ, ↓ + X
3 hity (20%): ↘ + X, □, Δ
2 hity (22%): ↓ + X, Δ
2 hity (22%): Δ, ●
2 hity (25%): Δ, X
2 hity (25%): □, ●
2 hity (25%): ↓ + Δ, ●
2 hity (27%): ↓ + X, ●
3 hity (31%): Δ, □, ●
3 hity (32%): ↘ + X, Δ, ↓ (przytrzymać) + X
3 hity (33%): ← (przytrzymać) + □, □, □
2 hity (35%): ●, X
3 hity (35%): □, Δ, ●
3 hity (37%): ↘ + X, Δ, ●
4 hity (39%): ↘ + X, X, X, ●
3 hity (40%): ↘ + □, Δ, ●
5 hitów (40%): ↘ + X, X, X, □, Δ
4 hity (41%): □, Δ, □, ●
3 hity (42%): ↘ + X, Δ, X
4 hity (43%): ↘ + X, Δ, □, ●
3 hity (44%): ↗ + ●, X, ●
4 hity (46%): ↘ + □, Δ, □, ●

COMBO 10's
10 hitów (96%): □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, Δ, ●
10 hitów (101%): ↘ + □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, Δ, ●

Sprostowanie

Nr. 1/97 - powinno być:
Nina Williams, COMBOS, 3 hity (44%): ↗ + X, ●, X

Zooltar

Grę dostarczył sklep firmowy CD Projekt, Warszawa, ul. Pereca 2.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku) **33 zł** *zamiast 33,80 zł*

za 26 wydań (cały rok) **62 zł** *zamiast 67,60 zł*

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 115 zł
za 26 wydań (cały rok) 225 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompedium wiedzy na wybrane tematy.*



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 3,50 zł
ENTER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

ENTER **36 zł** *zamiast 42 zł*

ENTER CD* **58 zł** *zamiast 67,96 zł*

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika ENTER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł
ENTER CD - za 12 wydań 133,60 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok) **36 zł** *zamiast 42 zł*

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,30 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

GAMBLER **34 zł** *zamiast 39,60 zł*

GAMBLER CD* **56 zł** *zamiast 66,36 zł*

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER - za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
GAMBLER CD - za 12 wydań 131,80 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 3 ważny do: 31.03.97 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 3 ważny do: 31.03.97 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 3 ważny do: 31.03.97 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 58,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 3 ważny do: 31.03.97 r.	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

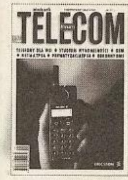
NIP

suma

podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

30,00 zł

zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 105,60 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)

40 zł

zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 131,00 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)

23 zł

zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)

23 zł

zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 10201097-318121-270-1-111 PKO IX o/Warszawa
datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 10201097-318121-270-1-111 PKO IX o/Warszawa
datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 10201097-318121-270-1-111 PKO IX o/Warszawa
datownik podpis przyjmującego opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 10201097-318121-270-1-111 PKO IX o/Warszawa
datownik podpis przyjmującego opłata zł

Dystrybutorzy gier z numeru 03/97

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
Hardcore 4×4 (Saturn) - 229 zł
Rayman (Saturn) - 199 zł
Virtua Fighter Kids (Saturn) - 219 zł

Comat
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
00-024 Warszawa
tel./fax (022) 630 29 73
Command & Conquer (Saturn) - 229 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Blood & Magic - 138 zł
Blue Ice - 112 zł
Diablo - 155 zł
NBA Jam Extreme - cwmdnz*

Eureka
ul. Wojska Polskiego 13
62-300 Wreśnia
tel./fax (066) 36 27 14

Oldtimer (Amiga) - 50 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Case of the Rose Tatoo - 145 zł
Die Hard Trilogy (PSX) - cwmdnz
Gene Machine - 146 zł
Lords of the Realm 2 - cwmdnz
Master of Orion II - cwmdnz
Nascar Racing 2 - cwmdnz
NBA Live '97 - 145 zł
Phantasmagoria 2 - 175 zł
Privateer 2: The Darkening - 160 zł

LiComp sp. z o.o.
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Fragile Allegiance - cwmdnz
Network Q RAC Rally Championship - 134 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Age of Sail - 134 zł
Battleground: Antietam - 122 zł
Battleground: Bulge - cwmdnz
Battleground: Shiloh - 122 zł
Destiny - 146 zł
Fire Wind - 65 zł
Mega Morph - 65 zł
Stars! - 139 zł

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 617 93 21
Chronomaster - 119 zł
Tunnel B1 (Saturn) - 209 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
XS - cwmdnz
Star General - cwmdnz

Techland
Parczew 105
63-405 Sieroszewice
tel. (064) 34 88 90 w. 112
Timelapse - 145 zł

* - cena w momencie druku nie znana

Indeks programów numeru

Akceleratory 3

W tym miesiącu tematem numeru są akceleratory 3D. Miałem nadzieję, że w artykule uda mi się przekazać bardzo dużo informacji o kartach 3D. Niestety, siedem stron to stanowczo za mało, by wyczerpać temat. To ograniczenie starałem się częściowo zrekompensować, odsyłając Czytelników do ENTERA 3/97. Dobrze jest przeczytać artykuły w obu pismach – to gwarantuje pełniejsze rozeznanie się w temacie.

Natomiast, aby uzyskać jakieś dodatkowe informacje, najlepiej skoczyć do Internetu. Tu można znaleźć wszystko o kartach przyspieszających grafikę trójwymiarową.

Strony producentów sprzętu

1. www.s3.com
Strona firmy S3. Znajdują się tu odnośniki do informacji na temat chipu ViRGE.

2. seek.s3.com
Strona poświęcona w całości procesorowi S3 ViRGE. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś na jego temat, swoje poszukiwania powinieneś rozpocząć w tym miejscu.

3. www.videologic.com
Strona firmy VideoLogic, która wspólnie z firmą NEC opracowała chip PowerVR. Można tu znaleźć wiele ciekawych informacji o nim.

4. www.powervr.com
Strona poświęcona tylko i wyłącznie procesorowi PowerVR.

5. www.rendition.com
Strona firmy Rendition, producenta chipu Verite. Warto tu zajrzeć, gdy szukamy np. informacji o możliwościach kart 3D: Blaster PCI, Reactor 3D, Screamin' 3D czy Total 3D, bazujących właśnie na chipie Verite.

6. www.3dfx.com
Strona firmy 3Dfx Interactive, producenta najszybszego na rynku taniego chipa 3D, Voodoo Graphics.

7. www.nvidia.com
Strona firmy nVidia. Firma ta jest producentem procesora nV1, znajdującego się między innymi na karcie Diamond Edge 3D. Z serwera firmy nVidia można „sobie pociągnąć" najnowsze sterowniki dla nV1 zgodne z DirectX (nie były dostarczone z Diamond Edge 3D, którego miałem przyjemność testować), a także programowy emulator karty Sound Blaster Pro (także nie był dołączony do Edge 3D).

8. www.matrox.com
Strona firmy Matrox. Można tu znaleźć informacje na temat chipów MGA2064W oraz MGA1064SG, a także kart wykorzystujących te procesory, a więc Millennium i Mystique.

9. www.atitech.com
Strona firmy ATI Technologies. Znajdują się tu informacje o procesorach 3D tej firmy, a więc 3D Rage i 3D Rage II oraz kartach korzystających z tych chipów, np. 3D Xpression.

10. www.dataexpert.com.tw
Strona firmy DataExpert, czyli jednego z najpopularniejszych producentów tanich, ale dobrych akceleratorów graficznych, w tym karty ExpertColor 3325 korzystającej z chipu ViRGE. Są tu też sterowniki dla kart graficznych, a także szczegółowe informacje o dodatkach dla 3325 typu: dekoder MPEG czy Tuner TV.

11. www.diamondmm.com
Strona firmy Diamond Multimedia. Umieszczono tu informacje o produktach tej firmy, włączając w to karty Edge 3D, Stealth 3D 2000, Stealth 3D 3000 oraz Monster 3D. Można tu także znaleźć najnowsze sterowniki dedykowane tym urządzeniom, a także pliki z odpowiedziami na pytania najczęściej zadawane przez użytkowników kart Diamonda (FAQ - Frequently Asked Questions).

12. www.3dlabs.com
Strona firmy 3D Labs, producenta znanych profesjonalnych chipów 3D - GLINT 300SX oraz GLINT 500TX. Są tu też dane o procesorze GLINT Permedia, przeznaczonym dla szarego użytkownika oraz o procesorze przetwarzającym geometrię, współpracującym ze wszystkimi chipami GLINT - GLINT Delta.

13. www.elsa.de
Strona firmy ELSA. Firma ta produkuje akceleratory graficzne 3D, oparte na procesorach S3 - ViRGE oraz ViRGE/VX, ale także profesjonalne karty korzystające z chipów firmy 3D Labs (np. Elsa GLoria).

14. www.stb.com
Strona firmy STB, a na niej informacje o kartach PowerGraph 64 3D oraz Velocity 3D. Znajdują się tu też sterowniki dla tych kart.



15. www.orchid.com
Strona firmy Orchid. Firma zadebiutowała na rynku 3D akceleratorem Righteous 3D, opartym na Voodoo Graphics, który od razu okazał się najlepszy spośród tanich kart.

16. www.creativelabs.com
Strona firmy Creative Labs, twórcy Sound Blastera. Na stronie tej znajdziesz też informacje o akceleratorach 3D, w tym 3D Blaster VLB, 3D Blaster PCI oraz Graphics Blaster MA334 (oparty na chipie Laguna 3D firmy Cirrus Logic).

17. www.asus.com
Strona firmy Asus, znanej przede wszystkim z płyt głównych. Firma ta ostatnio zadebiutowała na rynku mulimedialnym, prezentując swoje akceleratory grafiki trójwymiarowej ze zintegrowaną kartą muzyczną, korzystające z chipu 3D Rage.

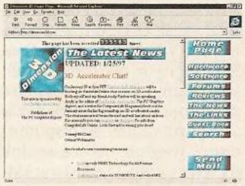
18. www.britek.com.tw
Strona firmy Britek. Znajdują się tu informacje o kartach ViewTop, w tym o B3D-S3x, urządzeniu bazującym na S3 ViRGE.

D w Internecie

19. www.intergraph.com
Strona firmy Intergraph, znanej z drogich i profesjonalnych stacji graficznych. Firma oferuje także tanią kartę przeznaczoną dla przemysłu rozrywkowego: Reactor 3D (oparty na Verite).

20. www.miro.com
Strona firmy miro Computers. Ma ona w swej ofercie takie karty 3D, jak np. miroMEDIA 3D oraz miroCRYSTAL 3D. Na stronie miro znajdują się informacje o tych kartach oraz najnowsze sterowniki do nich.

21. www.sierra.com
Strona firmy Sierra On-Line, znanej z serii gier o Larrym oraz różnych Questów. Niedawno Sierra zaprezentowała swoją pierwszą kartę graficzną - Screamin' 3D (Verite). Na stronie znajdziesz sterowniki dla karty, a także dedykowane dla niej wersje demonstracyjne gier Sierry, np. CyberGladiators.



22. www.cirrus.com
Strona firmy Cirrus Logic, znanego producenta procesorów graficznych (cenami konkurujących z akceleratorami 3D). Na stronie tej można znaleźć dane o najnowszym osiągnięciu firmy - chipie Laguna 3D.

23. www.hercules.com
Strona firmy Hercules. Także i ta firma posiada w swej ofercie kartę graficzną opartą na ViRGE - Terminator 64/3D.

24. www.nine.com
Strona firmy Number Nine, również produkującej akceleratory 3D oparte na ViRGE - 3FX Reality 332.



25. www.dypic.com
Strona firmy Dynamic Pictures, zajmującej się produkcją droższych akceleratorów 3D, np. V192 czy seria kart Oxygen.

26. www.spdi.com
Strona firmy Spider Graphics. Firma jest producentem karty Tarantula 3D, której sercem jest chip S3 ViRGE.

Inne strony

27. www.microsoft.com
Strona firmy Microsoft. Jest najlepszym źródłem informacji na temat Direct3D. Można ściągnąć stąd pakiet DirectX SDK oraz wersje demo gier działających pod Direct3D, np. Monster Truck Madness czy HellBender. Najlepiej wykorzystać w tym celu jeden z polskich mirrorów strony MS - ich adresy podane są na polskiej stronie Microsoftu: www.microsoft.com/poland.



28. www.dimension3d.com
Strona poświęcona w całości akceleratorom 3D, jedno z najbardziej kompetentnych źródeł wiedzy o przedmiocie. Są tu informacje o wszystkich chipach, kartach 3D itp., a także recenzje sprzętu, porównanie prędkości, screenshoty, przykładowe gry i programy dedykowane dla różnych kart 3D oraz forum dyskusyjne.

29. www.cs.tu-berlin.de/˜ki/engines.html
Lista platform 3D, zarówno sprzętowych, jak i programowych.

30. www.zdnet.com/gaming/content/961115/3dwave/3dcards.html
Artykuł zatytułowany 3D Wave. Jest to test kart 3D, podobny do przeprowadzonego przeze mnie.

31. www.andromeda.com/people/ddyer/opengl.html
Strona poświęcona interfejsowi programowania aplikacji OpenGL. Znakomite źródło informacji dla każdego zaawansowanego użytkownika.

32. www.inmind.com/people/dsublett/Blast.htm
Nieoficjalna strona o 3D Blasterze PCI. Żadnych plików, ale za to dużo screenshotów z Quake'a dla kart opartych na Verite.

33. spider.compart.fi/˜ttammi/3dcards.html
Fińska strona o akceleratorach 3D (na szczęście po angielsku).

34. www.planete.net/˜jmuffat/hard3d.html
Strona wyłącznie tekstowa - o akceleratorach grafiki trójwymiarowej, znakomicie objaśniająca jej tajniki.

35. pmfmrc.nott.ac.uk/Techdocs/3d-cards1.html
Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ) dotyczące kart 3D. Bardzo obszerne kompendium wiedzy o tych urządzeniach, włącznie z opisem prawie wszystkich dostępnych na rynku chipów 3D.

36. www-graphics.stanford.edu/˜bjohanso/
Szczegółowe testy prędkości chipu ViRGE, przeprowadzone przez jakiegoś napalonego studenta.

37. www.ece.orst.edu/˜edelbrp/Render/render.html
Strona wyjaśniająca techniki renderowania trójwymiarowego. Można się stąd dowiedzieć o cieniowaniu Phonga, Gourauda i płaskim, a także o wielu innych rzeczach.

38. www.nfinity.com/˜swhalen/directx.htm
Strona poświęcona interfejsowi DirectX. Znajdują się tu linki do gier korzystających z DirectX, do bibliotek Run-Time oraz informacji o Direct3D.

39. www.uni-bielefeld.de/OSK/forum/gnadenlos/3dgrafik.htm
Strona w języku niemieckim, opisująca w skrócie techniki 3D.

40. sysdoc.pair.com/Direct3dbench.html
Metody przeprowadzania testów prędkości Direct3D, z przykładowymi wynikami.

Na zakończenie

Liczę, że powyższe adresy pozwolą Wam dowiedzieć się o kartach 3D, czego tylko zapragniecie. Jeśli nie - spróbujcie w dowolnej wyszukiwarce internetowej wpisać np. „ViRGE" po jeszcze więcej linków!

PiŁA (pila@pol.pl)

Die Hard Trilogy

Każdy z nas ma swojego ulubionego aktora. Każdy ma też ulubioną serię filmową, ulubione żarcie, ulubionego psa, ulubione cokolwiek. Skupmy się jednak na ulubionych filmach. W Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej wyznaje się zasadę, że jeżeli na jakimś temacie udało się już zarobić, to zawsze można na nim zarobić jeszcze trochę. Choć dla zwyczajnego Europejczyka taka teza jest prawie nie do przyjęcia, trzeba jej oddać sprawiedliwość – na ogół się sprawdza. Dzięki temu mamy około ośmiu części „Piątku 13-tego", dziesięć „Koszmarów z ulicy Wiązów", szesnaście „Alienów", ups... zapędziłem się, tych mamy tylko trzy. Były też trzy części przygód Johna McClane'a, nowojorskiego policjanta, który miał niezwykły talent znajdowania się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze. Były to oczywiście filmy z serii „Die Hard", dość niefortunnie przetłumaczone na polski jako „Szklane pułapki I, II, III". Zgodnie więc z zasadą powinna się też pojawić gra. Firma Fox Interactive (ludzie odpowiedzialni za Alien Trilogy) postarała się, żeby właściciele PSX-ów mieli na co wydawać ciężko zaoszczędzone pieniądze. W ten sposób powstała gra Die Hard Trilogy.

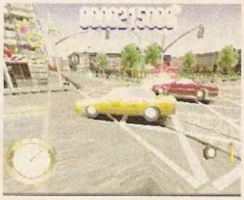


Tak naprawdę to nie jedna gra, ale trzy. A najbardziej niesamowite jest to, że trafiły na rynek jako jedna całość. Jestem pod głębokim wrażeniem, że FI nie chciała oszwabić biednych graczy i aż tak poszła im na rękę. Oczywiście, w każdej części będziemy kierować poczynaniami dzielnego por. McClane'a. Za każdym razem będzie to jednak zupełnie coś nowego.



Jak się łatwo domyślić, każda gra odpowiada jednej części filmu. W pierwszej będziemy więc biegać po Nakatomi Tower, uwalniając zakładników. Ta gra jest bardzo podobna do znanego przeboju Fade to Black. Świat widzimy zza pleców głównego bohatera. Trzeba przyznać, że ta część jest chyba najciekawsza ze wszystkich. Budynek, który mamy zwiedzić jest ogromny.





Każdy etap to jedno piętro, a jak pamiętacie z filmu pięter było coś ze trzydzieści. Pod względem oprawy graficznej ta część prezentuje się o niebo lepiej od FtB. Oczywiście, wszyscy przeciwnicy (i sam McClane) są polygonowymi, teksturowanymi bryłami. Wyglądają trochę dziwnie, ale całość jest tak płynna i szybka, że nie zauważa się drobnych niedostatków grafiki. W trakcie gry znajdujemy oczywiście całą zbrojownię, od MP5 aż po francuskiego FAMAS-a. Podstawą uzbrojenia jest stara wysłużona Beretta 9mm. Chłodno.

Druga część DHT jest oparta na „Die Harder" – rozwałka na lotnisku, zakończona wysadzeniem Boeinga. Tym razem nie jest to jednak „chodzona" strzelanka, ale coś na kształt Virtua Cop na PSX. „Jeździmy" więc celownikiem po całym ekranie i strzelamy do każdego badgaja, jaki pojawi się na wizji. Można grać padem, a nawet myszą, ale najlepiej rzecz jasna podłączyć specjalny pistolet do konsoli (w sprzedaży jest taki – nazywa się PREDATOR). Bam! Bam! Bam! Click! Click! Bam! Bardzo przyjemna i rozluźniająca zabawa. A teraz postanowiłem, że narażę się (nie po raz pierwszy zresztą) właścicielom Saturna. O ile VC jest znacznie szybszy od palowskiej wersji DHT, o tyle grafikę ma zdecydowanie gorszą. Grałem sporo w obydwie gierki, więc mam jako tako wyrobione zdanie. Ale, jak się to mówi: „De gustibus non est disputandum", więc nie obrażę się, jak mi ktoś powie, że jest na odwrót.



Ostatnia część, Die Hard with a Vengence jest prawie tak samo dobra jak pierwsza (mam na myśli grę). Fabułę możecie poznać w filmie, jak kto nie widział, niech żałuje. Jest to rodzaj wyścigów samochodowych, nawiązujących dość luźno do filmowego wątku pościgu taksówkami. Grafika tej części jest perfekcyjnie dopracowana. Jeździmy więc sobie po Nowym Jorku bardzo ładną żółtą taksówką i rozbrajamy bomby, najeżdżając na nie. Po ulicach przechadzają się ludzie, a jak któryś wpadnie pod samochód to radośnie rozpryskuje się dookoła. Sielanka. Głównym przeciwnikiem jest tu czas. Musimy zdążyć rozbroić bombę, a jak nam się uda, pędzimy do następnej. A jak się nie uda, to możemy obejrzeć bardzo ładną eksplozję. Kaboom!!!





Podsumowanie: Die Hard Trilogy jest na pewno grą wartą wydanych na nią pieniędzy. Każdy znajdzie w niej coś dla siebie. Choć z drugiej strony, nie ma wątku przygodowego ani strategicznego.

Pod względem wykonania DHT plasuje się bardzo wysoko w panteonie „Najładniejszych gier na PSX A.D. 1996". Po prostu, bardzo dobra, świetnie wykonana gra.

Zooltar McClane

Die Hard Trilogy
Produkcja: Fox Interactive 1996
Dystrybucja: IPS Computer Group
Ocena: 85%



HARDCORE 4×4

Ostatnio rynek zalewają gry wyścigowe i to nie tylko na PSX, ale i na wszystkie platformy sprzętowe. Na PC mamy np.: Screamer 2, Daytona USA, jest już konwersja Sega Rally a nawet mojego ukochanego wipEouta 2097. Na PlayStation też się sporo tego pojawiło. Jest Ayrton Senna Kart Duel, jest też Hardcore 4×4. Są to syścigi typu Off Road, czyli „wszędzie, tylko nie po drodze". Pomysł trochę przypomina Monster Truck Madness, ale opony mniejsze.

Hardcore 4x4 jak na zwykłą rajdówkę konsolową zadziwia liczbą opcji. Mamy do wyboru kilka wozów, różniących się od siebie parametrami. Jeździć można po dowolnej z sześciu tras (jedna z nich kręci się dookoła wulkanu), naszpikowanych różnego rodzaju dołami i górkami, których jedynym celem jest zepsucie Waszego samochodu. Ciekawą opcją jest możliwość wyboru warunków pogodowych – od pięknej słonecznej pogody aż po noc burzową. Jeżeli mam być szczery, to nie zauważyłem żadnych, wynikających z tego, specjalnych różnic w prowadzeniu pojazdu – a szkoda.

Oczywiście, jak w każdej rajdówce można wybrać jeden z kilku trybów jazdy. Są to: jazda na czas, wyścigi pojedyncze oraz championship. Taki układ staje się standardem w lekkich grach wyścigowych, w których główny ciężar położony jest na zabawę, a nie na realizm wyścigu.

Od strony oprawy gra prezentuje się bardzo dobrze, ale jak to zwykle mówię: „Nawet się nie umywa do wipEouta 2097". Wyścig można oglądać z kilku różnych kamer oraz z wnętrza pojazdu. Należy od razu zaznaczyć, że ten ostatni widok jest w grze zupełnie nieprzydatny. Samochodem tak strasznie trzęsie, że nininiccc nininini wiwiwidadadadać. Dlatego należy pozostać przy bardzo efektownej kamerze zewnętrznej.

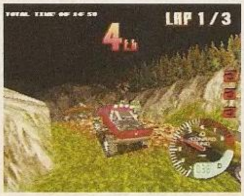


Ogólnie Hardcore 4×4 jest grą lepszą od przeciętnej, ale nie ma w sobie tego „czegoś", co może przykuć gracza do konsoli na całe noce. Idę pograć w wipEouta 2097.

Hardcore Zooltar

Hardcore 4×4
Produkcja: Gremlin 1996
Ocena: 70%










impresja
Ziemia we Wszechświecie
PŁYTY MULTIMEDIALNE
ZAMEK KRÓLEWSKI W WARSZAWIE

Chcesz doskonalić swój angielski?

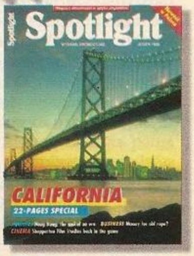
Czytaj Spotlight!!!

Bezpłatny test dla Państwa!

Spotlight jest uważany za najskuteczniejsze czasopismo językowe w Europie Środkowej, od niedawna dostępne także na polskim rynku. Dzięki niemu nauczą się Państwo lepiej mówić i pisać po angielsku, a wyniki szybko przerosną oczekiwania. Wyjaśnijmy pokrótce gdzie leży sekret powodzenia pisma, a następnie proszę przeczytać tekst angielski.

Porywające relacje profesjonalnych dziennikarzy, opracowane przez angielskich i polskich lingwistów, gwarantują skuteczny trening językowy. Kaseta magnetofonowa z nagranymi tekstami artykułów - wyłącznie dla prenumeratorów - czyni naukę efektywniejszą.











Zgodnie z fantastyczną koncepcją czasopisma poznajemy aktualne, ciekawe wiadomości ze wszystkich anglojęzycznych krajów świata. Zadanie jest ułatwione, gdyż dzięki słowniczkom i wyjaśnieniom gramatycznym lektura sprawia prawdziwą przyjemność. Oto trzy zalety, które powodują że **Spotlight** jest pismem wyjątkowym.

1. W przeciwieństwie do tradycyjnych podręczników szkolnych zawiera ono relacje, reportaże i wywiady z wielu interesujących dziedzin życia, które napisali wybitni dziennikarze.
2. Artykuły są poprzedzone krótkim wprowadzeniem w języku polskim. Słowniczki zawierają wszystkie słowa mogące sprawić trudność polskiemu czytelnikowi. Często podajemy transkrypcję fonetyczną dla wskazania właściwej wymowy - to wszystko oferuje **Spotlight** w ciekawy i przystępny sposób.
3. Zróżnicowany stopień trudności tekstów angielskich pozwala na właściwy dobór artykułów stosownie do umiejętności językowych czytelnika.



Polskie teksty ułatwiają szybki przegląd artykułów.

Trudne zwroty językowe zawarte w artykułach są wyjaśniane.

Główną zaletą czasopisma jest połączenie interesujących artykułów z wyjaśnieniami leksykalno-gramatycznymi. Artykuły dostarczają aktualnych informacji o krajach z obszaru anglojęzycznego.

• UWAGA:
Oferujemy Państwu aktualny numer pisma Spotlight. Otrzymają go Państwo gratis, bez konieczności opłacenia prenumeraty. W tym celu proszę wypełnić załączony kupon.

Imię ____ Nazwisko ____

Zawód ____ Wiek ____

Ulica ____ Kod pocztowy/Miejscowość ____

Telefon prywatny ____ Telefon służbowy ____ 3SN/WIZ

Odpowiedzi na następujące pytania pozwolą nam bliżej poznać naszych czytelników:

Ile lat uczył(a) się Pan(i) języka angielskiego?

W jakim celu pragnie Pan(i) udoskonalić znajomość języka angielskiego?

☐ Większe szanse zawodowe ☐ Czas wolny/Podróże

Jak często przeciętnie mówi Pan(i) po angielsku?

☐ Codziennie ☐ 1 x w tygodniu ☐ Rzadko

Proszę wyciąć kupon i wysłać na adres: Factum Marketing Sp. z o.o., ul. Paryska 31 m 18, 03-945 Warszawa

COMMAND & CONQUER



Strategie jak dotąd kojarzyły się z chudym człowieczkiem, siedzącym przed swym dwutonowym pecetem z ręką na myszce i kierującym wojskami przy kojącym dźwięku wiatraczka. Konsole zaś po dziś dzień uchodzą za maszynki przeznaczone wyłącznie do mordobić i strzelaninek. W obu wizerunkach jest wiele prawdy, jednak sytuacja stopniowo się zmienia. Od czasu do czasu zachodni wydawcy pomyślą również o konsolowcach i rzucą im jakiś prezencik w postaci gry strategicznej. Tak stało się z dobrze znanym produktem Virginu, Command & Conquer, wydanym na dwóch krążkach również na Saturna.

Przed przystąpieniem do gry miałem sporo wątpliwości. Przede wszystkim, obawiałem się niewygody płynącej z konieczności używania joypada do sterowania ruchami kursora. Byłem też ciekaw wykonania oprawy graficznej i dźwiękowej, zmian dokonanych w części taktycznej itp. Tymczasem największa trudność nadeszła z zupełnie innej strony. Command & Conquer na Saturna jest dostępny w Polsce wyłącznie w wersji niemieckojęzycznej. A znaczenia konieczności rozumienia tekstów w przypadku gry strategicznej nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć. Tymczasem wszystkie informacje, przede wszystkim briefingi (zarówno w formie tekstowej, jak i w przerywnikach filmowych) docierają do nas wyłącznie po niemiecku. Nie jest to dobra wiadomość dla większości polskich graczy, raczej „nie kumatych" w języku zachodniego sąsiada. Jedynym wyjściem jest poszukanie w Internecie angielskich tekstów informujących o poszczególnych misjach.







Z punktu widzenia polskiego „saturnowca" jest to w tej chwili najpoważniejsza wada tej, cudnej w gruncie rzeczy, gry. Poza tym wszystko jest równie dobre (lub nawet lepsze) jak w wersji pecetowej. Malutkim wyjątkiem może być tylko sterowanie – w końcu nic nie zastąpi zwykłej myszy (która nie jest na razie popularnym wyposażeniem Segi Saturn). Jednak używanie joypada w strategiach nie jest aż tak straszne, wprost przeciwnie – całkiem wygodne. Twórcy wersji saturnowej Command & Conquer wycisnęli wszystko, co się dało ze standardowego joypada i po chwili treningu można grać bez większych problemów.

Gdy porównujemy grafikę do tej z wersji na PC, widać większą szczegółowość – rozdzielczość jest lekko podbita (choć to jeszcze nie tryb SVGA), również liczba kolorów została zwiększona. Filmiki natomiast nie mają rewelacyjnej jakości i prezentują się chyba nawet gorzej niż na pecece. Widać, że użyto standardowego, wysokiego stopnia kompresji i nie wszystko jest wyraźne. To jednak będzie problemem, aż napędy DVD „wejdą do użytku domowego".

Strona merytoryczna gry Command & Conquer nie została prawie w ogóle zmieniona od czasu powstania wersji pierwotnej, polecam więc poprzednie informacje o C&C, np. w nr. 1/96 Gamblera. Życzę również zarówno sobie, jak i innym konsolowcom, kolejnych ciekawych strategii (Warcraft 2!).

Yuyo





Command & Conquer

Sprzedaż: COMAT



Westwood/Virgin 1996
Strategiczna
PC, Saturn
Grafika: 77%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 82%

VIRTUA FIGHTER KIDS

Virtua Fighter 2 to klasyka – z tym stwierdzeniem trudno się nie zgodzić. Trudniej jest jednak czekać na kolejną część ukochanej gry. Zdając sobie z tego sprawę i chcąc umilić graczom oczekiwanie na VF3, Sega wprowadziła na rynek przeróbkę swego przeboju – Virtua Fighter Kids. Jej omawianie zacznę nietypowo, bo od wytknięcia wad.

Przede wszystkim, mało jest w VFK rzeczy odkrywczych. Znajdujemy tam wszystko to, co już było w Virtua Fighter 2: postacie, jedynie lekko przemodelowane scenerie, trochę zmieniona muzyka oraz identyczne uderzenia. Mało tu uczucia radości, jakie towarzyszyło poznawaniu kolejnych sekretów poprzedniej wersji gry.

Mając wspomniane wyżej wady, Virtua Fighter dziedziczy prawie wszystkie zalety poprzedniczki. Grafika w wysokiej rozdzielczości, doskonale płynna animacja i jeszcze większa dynamika akcji. Każdy wojownik ma identyczny jak w VF2 zestaw ciosów, chwytów i rzutów. Tyle, że tym razem (z racji ograniczonej długości kończyn zawodników) trzeba postawić na walkę w zwarciu.

Jest też kilka nowych elementów. Dodano renderowane intro i zakończenia dla każdej postaci. Jest możliwość oglądania walki oczami zawodnika – z przeciwnikiem w postaci obwódek. I najciekawsza nowość – system programowalnych kombosów. Pod dowolny klawisz można podłożyć wybraną sekwencję ciosów i używać jej w grze. Te rzeczy cieszą.







Jeszcze trochę o postaciach. Wszyscy bohaterowie to młodsze „wersje" znanych już osób. Przeróbka najlepiej posłużyła dwu panienkom – Pai oraz Sarze, obie mają teraz znakomity, mangowy wygląd. Stosunkowo mało zmienili się Jeffry i Wolf. Pozostali prezentują się w nowym wcieleniu całkiem nieźle.

Jeżeli miałbym radzić, czy kupić tę „nową" grę czy nie, trudno by mi było się zdecydować. Z jednej strony dostajemy znakomitą bijatykę o niezrównanej grafice, z drugiej – warto się zastanowić nad zakupem Virtua Fighter 2. Decydujcie sami.

Yuyo

Virtua Fighter Kids

Dystrybucja: Bobmark



Sega 1996
Bijatyka
Sega Saturn
Grafika: 89%
Dźwięk: 84%
Ogółem: 89%

HARDCORE 4×4

Wydawałoby się, że wyścigi samochodowe to temat, który można rozwijać w nieskończoność. Tymczasem już od dłuższego czasu nie spotyka się w tym gatunku żadnych większych zmian ani wyskoków ponad poziom (i mówię tu głównie o niestandardowych pomysłach, a nie o wykonaniu technicznym – tutaj Sega Rally trudno byłoby przebić).

Hardcore 4×4 miał wielką szansę przełamać ten chwilowy zastój i stać się wielkim hitem. Miał taką szansę z kilku powodów. Po pierwsze, to gra, w której kieruje się szalenie popularnymi samochodami, umiejscowionymi na wielkich kołach. Nie są to jeszcze Monster Trucki, ale mają już do nich blisko. Po drugie, potrzebne są gry związane z wyścigami stricte terenowymi – w których nie chodzi tylko i wyłącznie o rozwinięcie jak największej szybkości, ale o zręczne kierowanie pojazdem. W końcu po trzecie – Hardcore 4×4 ma spory wybór samochodów i tras (po sześć) i bardzo przyzwoitą szatę graficzną. Do tego wszystkiego trzeba dołożyć znakomitą, rockową muzykę, podgrzewającą atmosferę.



Niestety, Hardcore 4×4 przejdzie (tak mi się przynajmniej wydaje) bez większego echa. Mimo obfitości i różnorodności terenów, po których gracz może się ścigać, gra nie jest zbyt rozbudowana. Jazda terenowa każdemu może się znudzić, a bardzo mało jest tras zawierających fragmenty „sprinterskie". Oprócz tego szczegółowość i dokładność grafiki sprawiły, iż animacja chwilami kuleje (szczególnie, gdy na ekranie jest kilka innych samochodów).

Jednak wielu nabywców gry Hardcore 4×4 może być z niej zadowolonych (mimo wspomnianych wad gry). Szczególnym bodźcem do zakupu może być doskonała ścieżka muzyczna (szczególnie polecam tracki 3 i 4).

Yuyo





Hardcore 4×4

Dystrybucja: Bobmark



Gremlin 1996
Wyścigi
PSX, Saturn
Grafika: 72%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 69%

RAYMAN

Rayman był już recenzowany w naszym piśmie, jednak nie była to recenzja pochlebna. Ja sam nie miałem okazji zobaczenia tej gry w akcji do chwili, kiedy dostałem ją do przetestowania. Teraz, po kilku tygodniach grania, mogę w końcu powiedzieć o Raymanie – jest doskonały!



Muzyka, bez przerwy lecąca z kompaktu, jest bardzo sympatyczna, pasuje do wesołego, „rysunkowego” klimatu Raymana. To właśnie klimat jest najlepszym wyróżnikiem omawianej gry. Ogrom barw, niemal pulsujących na ekranie, niektórzy zaliczyli do wad – dla mnie to zaleta. Nie wiem, skąd szefostwo Ubi Softu wytrzasnęło taki zestaw artystów do tworzenia omawianej produkcji, ale są to artyści pierwszej marki. Animacja z Raymana przebija nawet tak słynne gry, jak disneyowskie Aladdin i Lion King. Gdybym miał stwierdzić, czy grafika dominuje nad dźwiękiem, czy odwrotnie, nie umiałbym tego ocenić. Oba elementy tworzą jednolitą całość, do tego stopnia, że gra z wyłączonym dźwiękiem jest po prostu średnio interesująca (nie mówiąc już o grze z wyłączonym monitorem).

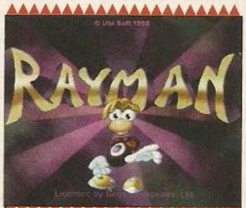


Pomysłowość w kreowaniu kolejnych przeciwników i światów jest według mnie kolejnym objawem geniuszu autorów Raymana. Trzeba mieć nie lada wyobraźnię, żeby wymyślić wszystkie przygody, jakie czekają na gracza podczas wędrówki. Tylko czasem zdarza się sytuacja, że jakiś szczególnie trudny fragment kolejnego poziomu da w kość. Zwykle poziom trudności dostosowany jest do możliwości zwykłego gracza.



Nie wiem, czy Rayman 2 będzie jeszcze lepszy. Ale jedno wiem na pewno – pierwsza część gry niezbyt znanej firmy znalazła się na szczytach list przebojów. A to o czymś świadczy.

Yuyo



UbiSoft 1995
Platformówka
PC, PSX, Saturn
Grafika: 86%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 83%



Rayman

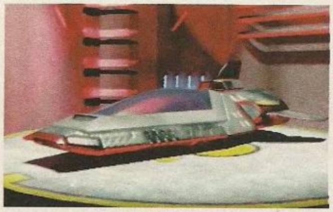
Dystrybucja: Bobmark

TUNNEL B1

Od pewnego czasu scenarzyści z branży gier komputerowych nie raczą wysilić swoich, pokrytych zapewne grubą warstwą kurzu, szarych komórek. Właśnie temu faktowi zawdzięczamy możliwość zagrania w n-tą strzelaninę, w której musimy pokonać szaleńca, pragnącego panować nad światem.

Człowiekiem, który wypełni to zadanie nie jest wcale Sylwek S., Arnold S., ani nawet Boguś L.! Jest to zwyczajny człowieczek, zresztą znacznie bardziej cywilizowany od wymienionych panów. Nie biega jak głupi z „kałaszem” w ręku, lecz dostał do wyłącznej dyspozycji supernowoczesny pojazd latający, z nowoczesnym napędem, doskonałym układem kierowniczym, poduszką powietrzną i zapasowymi gumkami do wycieraczek gratis. Żeby jednak na czymś zaoszczędzić, stateczek wyposażono jedynie w niewielki karabinek maszynowy. Nic to, wszelkie dodatki mają być dostępne po drodze. I rzeczywiście – są to różne karabinki maszynowe, rakiety, miny i inne drobnostki, montowane na pokładzie statku. Dla równowagi – otoczenie gracza, długaśny i okrutnie pokręcony tunel, wypełniony jest po brzegi działkami, pojazdami i minami.







Ocean 1997
Strzelanina
PSX, Saturn
Grafika: 72%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 63%





Jeżeli chodzi o wykonanie, to Tunnel B1 jest przykładem dobrej roboty. Strona wizualna, animacja i grafika są najwyższego lotu. Tyle że smutne („futurystyczne”) barwy nie nastrajają zbyt optymistycznie, a scenerie po pewnym czasie robią się monotonne. W ogóle, jeśli chodzi o Tunnel B1, to po pierwszym zagraniu ma się ochotę rzucić go w kąt, drugie spojrzenie jest już łaskawsze. W pewnym momencie gra zaczyna wciągać, aby po kilku godzinach znudzić gracza. Przypomina się trochę pecetowy Descent – kupa świetnej grafiki, próbująca wydostać się spod dużej warstwy monotonii. Chociaż są gracze, którzy to lubią...

Yuyo

Tunnel B1

Dystrybucja: Mirage Software

Trzy końce kija

Wszyscy chyba znają powiedzenie: „Każdy kij ma dwa końce". Jeżeli za ów kij przyjąć rynek gier amigowych, to można dostrzec, jak między jego dwoma końcami pojawia się zupełnie nowe odnóże.

Wystarczy już metafor, teraz wyjaśnię, o co mi naprawdę chodzi. Te dwa końce kija to, oczywiście, gry komercyjne i shareware. A wspomniane odnóże? Otóż jest to swoista mutacja tych dwóch gatunków, nazwana licenceware. Powstała po to, aby zapełnić dużą lukę, jaka pojawiła się na rynku. Sytuacja jest bardzo dziwna. Producenci gier komercyjnych coraz gorzej wypełniają swe zadania. Nie można już nawet powiedzieć, że masowo odchodzą od Amigi, bowiem (co jest smutne, ale prawdziwe) już to zrobili. Inna sprawa, że są firmy, które powracają, wydając jedną–dwie gry, i znowu zapadają w „śpiączkę". Tak dzieje się z firmą MicroProse która miała dziwny kaprys – wyprodukowała nieco uaktualnioną wersję F1 GP, odnowiła też sprzedaż swych innych produktów i na tym na razie zakończyła działalność. Podobnie w znanej niemieckiej firmie Max Design coś się na chwilę ruszyło. Pojawiła się kompaktowa wersja gry Oldtimer, ale o dalszych planach nic nie wiadomo. Taktykę Team 17 jeszcze da się wytrzymać – chłopcy ciągle produkują nowe gry, czego dowodem Alien Breed 3D 2 i nowe Worms. Znacznie lepiej jest z rdzennymi, amigowymi firmami. Na wielkiego potentata w dziedzinie gier, a zarazem lokalnego (w Wielkiej Brytanii) bohatera wyrosła firma Vulcan Software. Produkuje już nie tylko przeciętnej jakości przygodówki, ale znacznie ambitniejsze programy, chociażby JetPilot albo Tiny Troops. Dzielnie trzyma się również OTM, chociaż ostatnio ich gry pojawiają się z pewnym opóźnieniem. W Polsce jest jeszcze gorzej, ale o tym później.

Przeciwnym końcem kija są „szarewory", czyli gry shareware. O nich nie będę wiele pisał, bowiem tematyka znana jest każdemu, kto przegląda internetowe serwery Aminetu lub przynajmniej kupuje kompakty z tej serii. Wspomnę tylko, że gry shareware, dzięki coraz lepszej jakości, mają coraz więcej zwolenników.

Doszliśmy w końcu do tego wyrosłego znienacka odnóża – licenceware. Są to gry najbardziej popularne w Wielkiej Brytanii, gdzie szczególnie prężnie działają dwie firmy wydające takie programy: F1 Licenceware, znana już np. z Rotatora czy Outfalla, oraz 5D Licenceware. Idea tego gatunku polega na skrzyżowaniu shareware'u i komercji – autorzy przekazują swe dzieła firmie, która następnie dystrybuuje je po bardzo niskiej cenie. Oczywiście, wysokość zapłaty, jaką dostaną twórcy, zależy od liczby sprzedanych kopii gry.

Teraz trochę w temacie „słoń a sprawa polska". Mierzi mnie fakt, że w obecnej, trudnej sytuacji nasi rodzimi wydawcy nie mogą sobie znaleźć miejsca. Nie mówię już nawet o grach stworzonych w Polsce, bo ich poziom jest zwykle poniżej gamblerowych 50% (zdarzają się wyjątki), ale o dystrybuowanych. Nawet dwie najbardziej dotychczas związane z Amigą firmy – MarkSoft i Mirage powoli oddalają się od naszego komputera. Tym ciekawsza i dla Polaków staje się oferta gier licenceware, które można zamawiać drogą pocztową. Szczegóły podam w następnym numerze Gamblera.

Na koniec chciałbym jeszcze wyrazić życzenie: aby po wejściu na rynek PowerAmigi ten potrójny kijaszek obił jeszcze d... tym, którzy w Amigę przestali wierzyć.

yuyo@lupus.waw.pl

Capital Punishment

Kiedy wszyscy amigowcy myśleli, że prędzej grupa Metallica zacznie wykonywać piosenki disco polo niż na Amigę powstanie nowa, dobra bijatyka – nagle pojawił się Fightin' Spirit, a tuż za nim Capital Punishment. Która gra jest lepsza? Trudno określić, obie diametralnie się różnią. Fightin' Spirit była wzorowana na serii Street Fighter, natomiast Capital Punishment zawiera w sobie sporo oryginalnych pomysłów.

Grafika jest co prawda rysowana, ale w nietypowym stylu. Ciemne sylwetki zawodników dodatkowo zaznaczono wyraźnymi konturami, są przy tym bardzo szczegółowe. Tła, wykonane równie porządnie, tworzą spójną całość z zawodnikami, którzy, nawiasem mówiąc, są znakomicie animowani. Dźwięk w Capital Punishment jest wykonany lepiej niż przeciętnie – muzyka na bardzo dobrym poziomie, zaś odgłosy słyszane podczas walki czyste i wyraźne.



Liczba zawodników nie jest szczególnie bogata, choć ich dobór czasem zaskakuje. Szczególnie ciekawa jest jedyna w grze postać kobieca, bardzo oszczędnie odziana w tekstylia. Pozostałe cztery postacie męskie różnią się, lecz nie w sposób zasadniczy (poza ciosami specjalnymi).

Największy nacisk położono na szczegóły – wnoszą wiele do gry, najbardziej widoczne są w kolejnych sceneriach. Podobnie jak w serii Mortal Kombat, każde z miejsc walki kryje jakąś tajemnicę. Ciekawa jest np. fabryka, gdzie – poza prądem, porażającym w dwóch krańcowych punktach planszy – przez ekran przemieszcza się ogromny hak, na który można wrzucić przeciwnika (pamiętacie jeszcze film „Cobra" z Sylvestrem Stallone?). Pułapki w innych sceneriach są nie mniej efektowne, choć nie tak widoczne.

Dla mniej wprawnych w machaniu dżojstikiem jedyną przeszkodą w polubieniu Capital Punishmenta może być wysoki stopień trudności. Nie jest to gra łatwa. Przede wszystkim jest bardzo szybka, a komputer nie pozostawia dużo czasu na reakcję. Jeżeli ktoś lubi trudne wyzwania, niech kupi Capital Punishment. Ja uważam go za produkcję więcej niż udaną.

Yuyo



clickBOOM 1997

Bijatyka

Amiga AGA

Grafika: 73%

Dźwięk: 72%

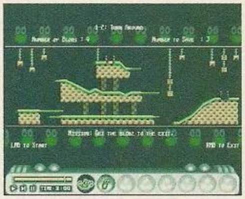
Ogółem: 76%

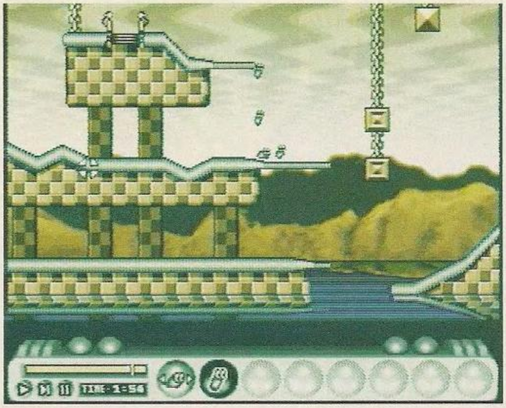


Blobz

Były czasy, gdy gry logiczno-zręcznościowe rządziły światem. Były to zacne czasy Lemmingów, Humansów i innych, podobnych gier. Teraz ten gatunek nie cieszy się już chyba sympatią graczy, ani poważaniem wśród wydawców gier, trudno bowiem spotkać jakąkolwiek grę tego typu. Jednak amigowa firma Apex przypomniała sobie tamte pomysły i wydała grę Blobz. Wersja, którą miałem okazję poznać, była przeznaczona dla kości AGA.

na ekranie ikony symbolizują funkcje, które gracz przydziela poszczególnym stworkom. Nie ma co prawda limitu używanych funkcji, ale za to na dole ekranu znaleźć można pasek informujący o tym, ile poleceń OGÓŁEM gracz może jeszcze wydać. Jest to rozwiązanie bar-





Tym razem bawić nas będą nie maciupkie Lemmingi, lecz (co prawda niewiele większi) Blobzowie, którzy zamiast chodzić, jak na szanującego się bohatera gry przystało, poruszają się skokami. Obsługa gry jest standardowa – dostępne dzo funkcjonalne, aczkolwiek wcale nie ułatwiające rozgrywki.

Do grafiki, chociaż nie jest szczytem możliwości graficznych Amigi, większych zastrzeżeń mieć nie można, tak samo do oprawy dźwiękowej. Na szczęście wykonanie nie osłabia grywalności.

Rozkład poziomów nie jest ani ściśle określony, ani losowy. W wielu przypadkach można wybrać jedną z dostępnych ścieżek, którą chcemy podążać, aby wyjść z danego świata. Kto „ugrzązł" na którymś kolejnym poziomie Lemmingów, ten będzie błogosławił ten pomysł.

Yuyo



Apex 1996

Logiczna

Amiga AGA

Grafika: 53%

Dźwięk: 49%

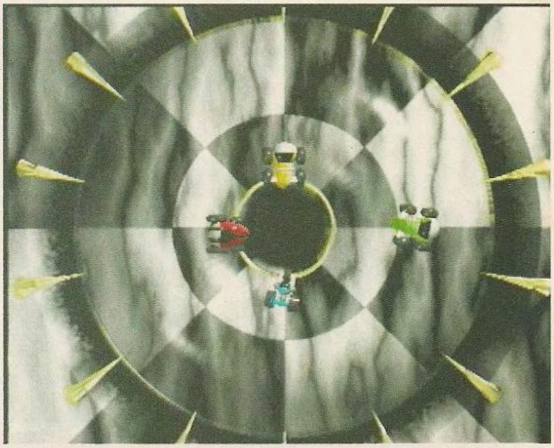
Ogółem: 74%

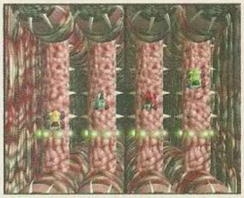


Burnout

Ten produkt może być zwiastunem nowej jakości gier na Amigę. Wymaga twardego dysku i minimum 6 MB pamięci, ma wyśmienitą jakość i niezgorszą grywalność.

Darujmy sobie fabułę (jest to historyjka o powstaniu nowego sportu, w którym biorą udział najlepsi... itd.), przejdźmy do omawiania samej gry. Musi wszak istnieć jakiś powód tak nietypowych jak na Amigę wymagań sprzętowych.





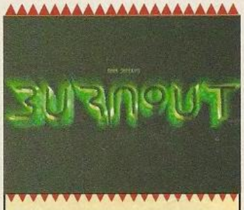
Najwięcej pamięci zżera grafika. Jej jakość (co na Amidze też nie zdarza się zbyt często) jest perfekcyjna – wszystko dokładnie wyrenderowane i wyświetlane w trybie hi-res interlace. Na szczęście, miganie ekranu nie jest bardzo uciążliwe.

Gra polega na ściganiu się po różnych arenach. Do każdego wyścigu staje czterech zawodników, w tym sterowany przez gracza. Wszyscy mają do dyspozycji określoną ilość energii, zużywaną później na niszczenie przeciwników. Można tego dokonać na kilka sposobów, np. wypchnąć ich poza arenę lub wepchnąć na kolce wystające z bandy. Obie „wersje wydarzeń" mają ten sam skutek.

Burnout to „gratka" dla uszu. Muzyka techno podkreśla atmosferę walki, towarzyszącą wyścigom. Warstwa merytoryczna gry jest bogata – często występują przerywniki w rodzaju poziomów premiowych oraz sklepów, w których można kupić dodatkowe akcesoria. Burnout jest więc nieźle rozbudowany.

Jest tylko jedno „ale": kolejne rundy trwają za krótko. Ledwie zdążymy zacząć rozgrywkę, a już można przeczytać wyniki. Gdyby nie to, Burnout byłby grą znakomitą. A tak jest „tylko" bardzo dobrą.

Yuyo



Vulcan 1997

Wyścigi

Amiga AGA

Grafika: 84%

Dźwięk: 70%

Ogółem: 75%

Outfall



Na czym polegał fenomen Tetrisa? Czym wyróżniał się Arkanoid czy PacMan? Co uczyniło tak popularną grę Prince of Persia? Odpowiedź jest łatwa i zupełnie oczywista – prostota. Często zdarza się, że gry zupełnie nieefektowne, z prostą grafiką i oparte na banalnym pomyśle, mają w sobie jednak jakiś magnes. Mniej więcej w takich słowach mogę wyrazić moje odczucia względem Outfalla.



Jest to produkt z popularnego wśród gier amigowych gatunku licenceware (o którym nieco szerzej piszę we wstępie). Nie da się ukryć, że pomysł nawiązuje do hitu sprzed wielu, wielu lat. Trzeba jednak przyznać, że ów hit i dzisiaj ma się zupełnie nieźle. Mam na myśli Tetris. W Outfallu pierwotna idea została rozbudowana o manipulacje kolorami i kształtami.

Grafika i dźwięk są w normie – szczególnie grafiki Outfall nie musi się wstydzić. Animacja elementów jest całkiem zabawna, a liczba barw zadowalająca. Dzięki temu gra wydaje się rzeczywiście sympatyczna.

Jak dawniej, tak i obecnie do obszernej „studni" spadają z góry klocki, tyle że mają rozmaite kształty i kolory. Co trzeba robić? Proste – tak układać owe klocki, aby cztery danego koloru zetknęły się ze sobą bokami. Wtedy cała czwórka znika, robiąc miejsce następnym klockom. W ułożeniu „czwórki" przeszkadzają elementy neutralne, blokujące możliwość układania klocków według własnego pomysłu i wymuszające pewne układy.



Outfall jest godny polecenia.

Yuyo



F1 Licenceware 1997

Logiczna

Amiga ECS

Grafika: 52%

Dźwięk: 55%

Ogółem: 64%

Oldtimer

Jakieś dwa lata temu niemiecka firma Max Design, wydająca m.in. gry na Amigę, zaprezentowała nową grę ekonomiczną – Oldtimer. Nie wiem, czy była wówczas dostępna również wersja na kości AGA, w każdym razie w wersję „ECS-ową" można było pograć. Jej główną wadą był brak zapowiadanych przez producenta wyścigów – przeznaczonych tylko dla wersji AGA.



Gdy przygotowywałem te materiały do druku, w ostatniej chwili trafiło w moje ręce najnowsze wydanie Oldtimera (tym razem na krążku, więc poznają je również posiadacze CDTV i CD32).

Sama gra nie zmieniła się ani trochę. Na kompakcie dostępne są dwie wersje Oldtimera – ECS i AGA. Oczywiście, ta druga jest bardziej rozbudowana, przede wszystkim od strony graficznej. Ma też podobno zapowiadane wyścigi. Ja, niestety, nie miałem jeszcze okazji do lepszego poznania tej gry (jak wspomniałem, otrzymałem ją bardzo późno) i dlatego mogę się wypowiedzieć (też w ograniczonym zakresie) na temat części strategicznej.

Różnic w porównaniu ze starą wersją nie zauważyłem. Rozgrywka dalej toczy się na wielu ekranach, których liczba zależy od postawionych budynków. Decydujemy o produkcji kolejnych podzespołów, w końcu o parametrach gotowego pojazdu. Z tego, co wiem, skonstruowanymi przez siebie pojazdami można się później ścigać (AGA!).





Max Design 1997

Ekonomiczna

Amiga ECS i AGA

Grafika: 68%

Dźwięk: 66%

Ogółem: 76%

Grafika i dźwięk Oldtimera trzymają poziom, chociaż pewna kosmetyka, szczególnie w zakresie grafiki, nie zaszkodziłaby. Obsługa jest jednak na tyle wygodna, że instrukcja (notabene, prześlicznie wydana) przyda się głównie do wyjaśnienia kwestii merytorycznych. I tu jeszcze jeden szczegół – zarówno instrukcja, jak i gra są w języku niemieckim. Za miesiąc więcej informacji o tej grze.

Yuyo

Oldtimer

Dystrybucja: Eureka

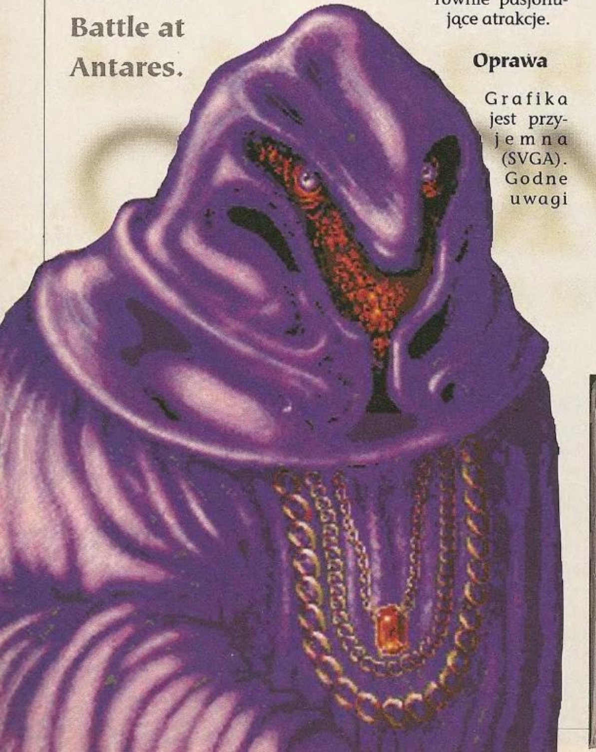






MASTER OF O

Kolejne wersje dwóch wielkich przebojów firmy MicroProse powstały w stosunkowo krótkim odstępie czasu. Nie tak dawno mogliśmy zagrać w Civilization 2, teraz pojawiła się gra Master of Orion II: Battle at Antares.



Scenariusz

nie odbiega zbytnio od użytego w pierwowzorze. W Galaktyce ścierają się ze sobą różne rasy. Droga do władzy prowadzi przez wymordowanie konkurencji lub elekcję. Dodatkowym problemem w MOO2 są Antaranie, którzy mają uczulenie na wszystko, co żyje w naszej Galaktyce.

Reszta to klasyka: żywność, produkcja, badania naukowe, flota kosmiczna. Nowym pomysłem jest wprowadzenie dowódców statków i administratorów systemów, którzy wpływają na możliwości obrony, produkcję... Życie umilają nam zdarzenia losowe: zarazy, kosmiczne potwory (niektóre bardzo wygadane), wybuchy supernowych, anomalie czasowe, komety i inne równie pasjonujące atrakcje.

Oprawa

Grafika jest przyjemna (SVGA). Godne uwagi są widoki kolonii, choć na temat ich użyteczności można dyskutować (mnóstwo budynków, z czego jednak nic nie wynika). Animacjom daleko do tych, które można obejrzeć u konkurencji. Dźwięk i muzyka także nie klasyfikują gry do czołówki światowej.

Rasy

Jest ich 13. Posiadają znacznie zmienione, w porównaniu z rasami występującymi w MOO, parametry. Istnieje też możliwość stworzenia własnej rasy. Na starcie dysponujemy 10 punktami (dodatkowe 4 punkty otrzymujemy po wynalazku Evolutionary Mutation), które możemy przeznaczyć na parametry określające:

1. Ogólne możliwości wytwórcze: przyrost populacji, żywność, produkcja, nauka i finanse. Warto pomyśleć o +1 w produkcji i nauce.
2. Skuteczność w walce: możliwości statków w ataku i obronie, walka na powierzchni planety, wywiad i kontrwywiad. Większe znaczenie mają tylko na początku gry.
3. Typ rządu. Dyktatura jest standardowa. Feudalizm wpływa hamująco na badania naukowe. Ciekawsze, ale bardzo kosztowne, są demokracja i unifikacja.
4. Specjalne umiejętności. Jest ich dużo, wspomnę tylko o kilku. Muszę przyznać, że jestem fanatykiem rozwoju nauki, dlatego dla mnie najistotniejsza cecha to Creative. Wybór rasy żyjącej w niskiej grawitacji daje nam dodatkowe możliwości manewru, za cenę zmniejszenia o 25% produkcji na planetach o normalnej i o 50% na planetach o wysokiej grawitacji (po wynalezieniu generatora grawitacji problem ten znika). Na starcie najlepiej wybrać planetę bogatą w surowce lub artefakty.

Rasy z dużymi możliwościami produkcyjnymi mogą w początkowej części gry uzyskać przewagę nad „wynalazcami", jednak prędzej czy później znajdą się daleko w tyle i najczęściej nie doczekają końca rozgrywki. Doskonałym przykładem są tutaj Klakoni, którzy w pierwowzorze byli bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem – w MOO2 są beznadziejni.

Nauka

Badania naukowe zrealizowano w inny sposób niż w MOO. Tam przyznawało się odpowiednie fundusze na poszczególne dziedziny. Tutaj wybieramy tylko jedną (!) dziedzinę nauki i na nią idzie cała gotówka.





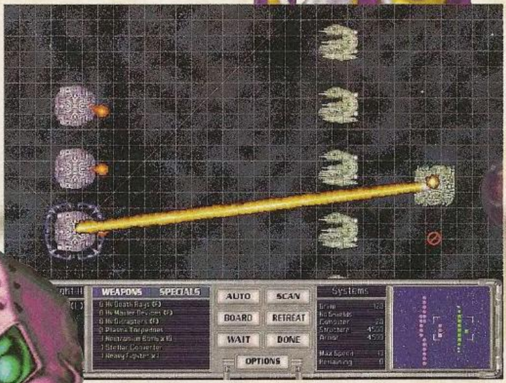

RION II



Warto wspomnieć o pewnym niedociągnięciu (niestety, MicroProse ostatnio nie unika błędów, przykładem kolejne patche do Civ2). Gdy nakłady na naukę przekroczą kwotę ok. 32 800 BC, licznik przekręca się na sumy... ujemne!

Badania prowadzimy w 8 dziedzinach. Są to: budownictwo, chemia, komputery, fizyka, energetyka, socjologia, biologia oraz pola siłowe. Największy nacisk warto położyć na budownictwo (możliwości produkcyjne), socjologię (stosunki z innymi rasami i gotówka) oraz biologię (warunki życia na planetach, czyli wzrost populacji). Oczywiście, nie można zaniedbać innych dziedzin.

W każdej dziedzinie można dokonać od jednego do trzech wynalazków. W zależności od parametru rasy będzie to: pojedynczy wynalazek bez możliwości wyboru (Uncreative), jeden z przedstawionych (bez parametru) lub wszystkie (Creative). Dzięki takiemu podejściu w MOO2 występują znacznie większe różnice między cywilizacjami. W MOO każdy mógł wynaleźć dowolną broń, tarczę, silniki itd., choć niektórym nacjom zajmowało to znacznie więcej czasu. Tutaj część wynalazków jest niedostępnych, można je uzyskać tylko drogą wymiany, szantażu, szpiegostwa lub po zdobyciu wrogiej kolonii. Jest to, moim zdaniem, pomysł bardzo wątpliwej jakości.





Nowe kolonie

Widać wyraźne tendencje do zwiększenia poziomu realizmu. W MOO2 w systemie gwiezdnym nie znajduje się już tylko jedna planeta. Możemy ich znaleźć kilka, o różnych parametrach: wielkość, typ, maksymalna populacja, zasoby mineralne, żywność – produkcja – nauka (na jednego pracownika), koszty eksploatacji oraz wpływ grawitacji na produkcję.





Pasy asteroidów oraz gazowe giganty nie nadają się do kolonizacji. Można wybudować i wysłać tam Outpost Ship. Lepiej jednak poczekać, aż rozwój nauki umożliwi stworzenie na ich bazie nowych planet (Artificial Planet).

Planety wszystkich typów, poza „toksycznymi", poddają się procesowi terraformizacji. „Toksycznych" nie możemy zmieniać, dlatego zakładane na nich kolonie są najniższej klasy. Warto jednak zakładać kolonie, jeśli planety mają bogate zasoby mineralne, zawierają jakieś specjalne złoża lub... ze względów estetycznych.

Na początku gry nowo tworzone kolonie powinny być zakładane na planetach dających przynajmniej minimalną produkcję żywności. Planeta bez wystarczającej produkcji żywności jest czułym punktem naszego imperium. Wtedy poważnym problemem staje się nawet blokada za pomocą statków znajdujących się w systemie, bez konieczności ataku na kolonię... Duże znaczenie ma też fakt, że nie musimy przestawiać części produkcji świata macierzystego na rolnictwo.

Dyplomacja

została rozbudowana. Możemy domagać się wypowiedzenia wojny, sugerować zawarcie pokoju, żądać zaprzestania działalności szpiegowskiej... Istnieje też możliwość ignorowania zbyt bezczelnych ambasadorów. Rozszerzony został zakres dawanych/otrzymywanych „prezentów". W MOO2 to już nie tylko technologia lub gotówka, ale także kolonie.

Ogólna strategia nie zmieniła się zbytnio. Dalej nie powinniśmy się mieszać w konflikty. Największe możliwości manewru daje utrzymanie dobrych stosunków ze wszystkimi rasami. Wymaga to odrobiny praktyki, rozwiniętego przemysłu, dosyć zaawansowanej nauki, choćby niewielkiej floty i... niezbyt dużego tempa ekspansji. Możemy spokojnie za-

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, SVGA, mysz.

wierać umowy handlowe, naukowe oraz pakty o nieagresji. Alianse są zbyt ryzykowne. Na szczęście, w odróżnieniu od MOO, nie są narzucane siłą podczas elekcji. Warto zawierać je tylko wtedy, gdy w Galaktyce zostanie jedna cywilizacja poza naszą.

Od czasu do czasu warto spróbować narzucić przeciwnikowi trybut. Lepiej to robić w przypadkach uzasadnionych,



np. po wyczynie szpiegowskim wroga.

Wywiad i kontrwywiad także ma w MOO2 inne oblicze. Zamiast przeznaczać określone nakłady finansowe na akcje specjalne, produkujemy szpiegów (maksymalnie 63 – kolejne dziwaczne ograniczenie). Jednak nawet największa liczba pracowników kontrwywiadu nie zapewni nam pełnego bezpieczeństwa, szczególnie gdy do parametrów określających wrogą rasę należy szczęście. Nie da się ukryć, że MicroProse przesadziło nieco w kwestii szpiegowania – wywiad działa na pełnych obrotach nawet wtedy, gdy rasa szpiegująca związana jest z naszą aliansem, a stosunki są na poziomie harmonii lub zjednoczenia!

Kolejny „krzak"... My zawsze wiemy, kto prowadzi działalność szpiegowską. Natomiast inne rasy często mają pretensję o to, że szpiegujemy – nawet wtedy, gdy nie prowadzimy żadnych operacji tego typu.

Walka

Na początku gry dysponujemy 5 punktami dowodzenia. Potem dochodzą kolejne, za każdą Star Base, za Sub-Space Communication, za Imperium... Każdy statek ma swoją wartość punktową, np. tytan – 5 pkt. Jeżeli suma określająca wielkość floty przekracza sumę punktów dowodzenia, płacimy za koszty eksploatacji. System



taki ogranicza liczbę statków biorących udział w grze.

W pierwowzorze gry tysiące malutkich stateczków były najpotężniejszą siłą uderzeniową. W MOO2 małe statki stały się prawie bezużyteczne. Nie można ich produkować jednocześnie w dużych ilościach. W praktyce nie warto budować czegoś mniejszego niż krążownik, zaś naprawdę pełnowartościowe statki to dopiero tytany.

Doskonałym pomysłem jest wprowadzenie możliwości dokonania wymiany przestarzałej broni i wyposażenia wybudowanych wcześniej okrętów. Mamy w ten sposób stale nowoczesną flotę, bez konieczności złomowania przestarzałych statków.

W MOO2 pojawia się sporo nowych systemów. Statek można wyposażyć bardziej wszechstronnie niż w pierwowzorze. Warto wspomnieć o kilku udoskonaleniach: Battle Pods (50% więcej przestrzeni na zainstalowanie broni i wyposażenia), Heavy Armor (trzykrotna wartość punktów pancerza), Reflection Field (odbija ataki broni energetycznej; każdy atak na nasz statek to dodatkowe ciosy spadające na atakującego nas wroga), Reinforced Hull (trzykrotne powiększenie liczby punktów struktury statku) i Time Warp Faciliator



(ruch i atak dwa razy w ciągu jednej tury).

Pojawiła się możliwość wprowadzenia różnych modyfikacji do wersji podstawowej broni, np. torpedy tracące skuteczność wraz ze wzrostem odległości od obiektu ataku (np. Plasma Torpedo) można wyposażyć w system No Range Dissipation likwidujący tę niedogodność.

Do wyboru mamy bogaty arsenał broni. Większość typów znamy z MOO (Death Ray, Mauler Device, Stellar Converter...), jednak mają zmodyfikowane parametry. Wielkie okręty wojenne mogą przewozić na swoich pokładach myśliwce i bombowce...

Niestety, duże możliwości konstrukcyjne nie rekompensują nowego podejścia do walki taktycznej. Obszar walki został, co prawda, rozszerzony. Jednak zwiększono zasięg broni i wprowadzono konieczność dokonywania zwrotów – statek nie może lecieć w bok ani do tyłu. Ograniczyło to znacznie możliwości manewru jednostek uczestniczących w bitwie. Nie powtórzą się tutaj sytuacje z MOO, kiedy dzięki odpowiednim manewrom jednego niewielkiego, ale szybkiego statku (posiadającego broń o większym zasięgu niż przeciwnik) można było pokonać znacznie silniejszego wroga. Walka w MOO2 sprowadza się głównie do wymiany ognia. Mimo pozorów „rozwinięcia tematu" stała się bardziej prymitywna niż w pierwowzorze.



Podstawy strategii

Poniższe uwagi dotyczą poziomu average, przy średniej Galaktyce (przeciętne surowce i poziom techniki) oraz 8 rasach.

W początkowej fazie lepiej mieć nie więcej niż 4 systemy, czyli tyle, ilu możemy mieć administratorów. Powinniśmy koncentrować się na rozbudowie możliwości produkcyjnych oraz na rozwoju populacji. Warto pomyśleć o takich wynalazkach/budowach, jak: Biospheres, Hydrophonic Plant, Automated Factory oraz Cloning Center. To absolutne minimum...

Wysoki wzrost produkcji i zaopatrzenie w żywność zapewnią nam Robo Miner Plant, Robotic Factory i Subterranean Farms. Dla ras źle znoszących normalną lub wysoką grawitację ważny jest Gravity Generator.

Spaceport i Stock Exchange zapewnią nam znaczny dopływ gotówki. Natomiast Research Lab, Autolab i Supercomputer pozwolą rozpocząć prace badawcze.

W pełni niezależną pod względem produkcji i żywności planetę otrzymujemy, gdy wybudujemy: Core Waste Dump, Deep Core Mine, Recyclotron, Astro University oraz Weather Controller.



Master of Orion II
Dystrybucja: IPS Computer Group

Wnioski

Gdy spotykamy się z kontynuacją jakiejś gry, zawsze patrzymy na nią przez pryzmat pierwowzoru. W przypadku Master of Orion II mamy sytuację prawie identyczną jak w Civ2. Jednak w Civilization 2 dostaliśmy znacznie więcej, niż w MOO2. Orion został zmieniony tylko w niewielkim stopniu. Niektóre nowe idee są co najmniej dyskusyjne (charakterystyka ras i jej wpływ na badania naukowe), a momentami gra staje się uboższa (walka taktyczna).

Master of Orion II nie jest grą złą – ostatecznie scenariusz, na podstawie którego została stworzona, należy do ścisłej czołówki – a grywalność ma bardzo wysoką. Jednak w tym przypadku nie można mówić o wielkiej rewelacji...

Nie można zaniedbać problemu obronności. Marine Barracks i Armor Barracks pozwalają zabezpieczyć planetę przed próbą inwazji. Missile Base potrafi na początku gry zniechęcić niezbyt zdesperowanego wroga. Ground Batteries i Star Fortress lub jedna z jej wcześniejszych wersji – Star Base, Battlestation zapewnią nam dobrą ochronę przed atakiem z przestrzeni kosmicznej.

Gdy dysponujemy niezłym poziomem produkcyjnym, możemy pomyśleć o terraformizacji planety: Soil Enrichment, Terraforming, Gaia Transformation. Na planetach radioaktywnych musimy w tym celu zbudować tarczę, przynajmniej Radiation Shield.

Pozostałe prace budowlane to praktycznie tylko prace wykończeniowe na samodzielnej, dobrze zabezpieczonej przed atakiem kolonii. Food Replicators warto budować tylko wtedy, gdy nie mamy rasy cybernetycznej i w przyszłości nie zamierzamy przeprowadzać modyfikacji genetycznej tego typu (wystarczą 4 punkty). Dimensional Portal opłaca się wybudować tylko w jednym systemie. Oczywiście, kolejność budowania zależy od rodzaju rasy, np. Silikoidom zbędne są wszelkie budowle związane z produkcją żywności i ochroną środowiska.

Warto pomyśleć o niewielkiej flocie (początkowo 4–5 pancerników, potem taka sama liczba tytanów), którą trzeba dosyć często modernizować. Wraz ze Star Fortress powinna ona wystarczyć do obrony przed każdym, niezbyt zmasowanym, atakiem wrogiej cywilizacji i przed wszystkimi najazdami Antaran.

Gdy mamy już bardziej rozwiniętą cywilizację i dysponujemy nowoczesną flotą, możemy się rozejrzeć za nowymi terenami oraz skolonizować wszystkie planety w posiadanych już układach. Asteroidy i gazowe giganty warto wtedy przekształcić w globy nadające się do zasiedlenia.

Podczas ataku na Strażnika Oriona lepiej mieć jeden wakat wśród oficerów dowodzących. Po wyprawie zakończonej sukcesem dołączy do nas admirał Loknar.

MASTER OF ORION II — BATTLE AT ANTARES

Simtex/MicroProse 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 88%

Sztuczna Inteligencja

została nieco poprawiona. Przede wszystkim komputer wydaje znacznie więcej gotówki na rozwój nauki. Zwiększona została też intensywność operacji szpiegowskich. Na uwagę zasługuje szybka reakcja na naszą odmowę zaakceptowania zwycięzcy w wyborach galaktycznych...

Reszta niewiele się zmieniła. Ogólnie – poziom SI nie jest zbyt wysoki, co jest rekompensowane poziomem agresywności. Walki są bardziej krwawe. W większości rozgrywek zostaje tylko jedna cywilizacja poza naszą...

Czasami rasy o znacznie niższych możliwościach technicznych i słabej flocie potrafią domagać się trybutu, wynalazków lub nawet jakiegoś systemu. Odmowa kończy się wojną, w którą możemy się nie angażować... Przeciwnik i tak poprosi nas o pokój oferując, przy okazji, odpowiedni „podarunek".

Istnieje możliwość gry kilku osób w sieci.

Jacek Ilczuk

LORDS OF T

Pierwsza część cyklu była dość mocno krytykowana za słabo wykonane elementy gospodarcze i strategiczno–wojenne oraz dość skomplikowany interfejs użytkownika powodujący, iż zarządzanie krajem składającym się z kilku czy kilkunastu prowincji trwało bardzo długo i wymagało korzystania z miliona ikonek. W drugiej części twórcy maksymalnie uprościli zasady gry, a jednocześnie uczynili je znacznie bardziej realistycznymi. Poza tym teraz rozgrywamy kampanię składającą się z kilku scenariuszy. Możemy stoczyć bitwę nie tylko o Anglię, ale też o Francję, Irlandię czy Włochy, a nawet Ziemię Świętą. Szkoda tylko, że wszystkie kampanie przebiegają w tych samych realiach, a różnią się między sobą tylko mapkami.

Pierwsze kroki

Najważniejszy chyba etap kampanii to kilka pierwszych tur. W czasie ich trwania zadecyduje się, czy będziesz mógł podjąć równorzędną walkę z komputerowymi wrogami. Zaczynasz, mając jedną prowincję i zamek oraz trochę krów, surowców, pieniędzy i broni. Dobrze, jeżeli prowincja jest licznie zaludniona. Gorzej, kiedy na początku masz np. 165 obywateli (tak zaczynałem kampanię we Włoszech) – nie da się nawet powołać armii.

- Jeżeli to możliwe, staraj się już w zimie zająć następną prowincję. W pierwszej turze będą jej bronić bardzo słabe miejscowe oddziały.
- Jeżeli znajdziesz chętnych najemników, natychmiast ich zaangażuj. Na początku nawet 150 facetów z maczugami (koszt wynajęcia 1900 koron) to niebagatelna siła.
- Niestety, powinieneś ustawić bardzo niską stopę podatkową, aby szczęście ludności jak najszybciej osiągnęło 80% (i więcej) – można wtedy liczyć na przypływ imigrantów.
- Jeżeli na terenie prowincji akurat przebywa kupiec, zakup broń (przede wszystkim łuki). Nie wiadomo, kiedy pojawi się następny, a inwazję na sąsiednie prowincje trzeba przeprowadzić jak najszybciej. Kup też ziarno (jeżeli go nie masz), aby jeszcze w zimie obsiać jedno pole.
- Jeżeli będziesz zwlekał z rozpoczęciem inwazji, to nawet „pospolite ruszenie" broniące neutralnej prowincji stanie się bardzo silne. Będzie się składać z kilkuset chłopów, przeszło stu łuczników i kilkudziesięciu pikinierów.
- Staraj się jak najszybciej rozpocząć produkcję broni (wiąże się to z pozyskiwaniem surowców). Na początku lepiej kupić łuki, a produkować piki, bo tanie.





Gospodarka

W swojej prowincji możesz przydzielać ludzi do ośmiu rodzajów prac.

1. Hodowla krów

Dzięki krowom mamy mleko i sery – są więc karmicielkami ludności. Na jednej z plansz możesz się dowiedzieć, ilu mieszkańców aktualnie żywi się produktami mlecznymi. Krowy wymagają pastwisk i nie lubią tłoku. Jeśli więc masz dużo krów i mało pastwisk, „łaciate" będą zdychać.

2. Uprawa zbóż

Zależy od pory roku. W zimie należy zboże zasiać (jedno pole zostaje w pełni obsiane 10 workami zboża), na jesieni zebrać plony (120 worków z każdego całkowicie obsianego pola). Jeżeli do prac polowych przydzielisz mniej ludzi niż trzeba, to zasiewy i zbiory będą proporcjonalnie mniejsze.

3. Odzyskiwanie ugorów

W późniejszych etapach gry znaczną część Twoich pól stanowić będą ugory. Aby zmienić je w pola, dające się wykorzystać w hodowli czy uprawie zbóż, musisz przez co najmniej cztery sezony przydzielać chłopów do pracy nad nimi. Zwykle wymaga to sporej liczby pracowników.



Wymagania:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2× (wersja pod DOS).

4. Wyrąb drzew

Nie jest możliwy w każdej prowincji. Drewno służy do budowy zamków oraz produkcji broni.

5. Wydobycie żelaza

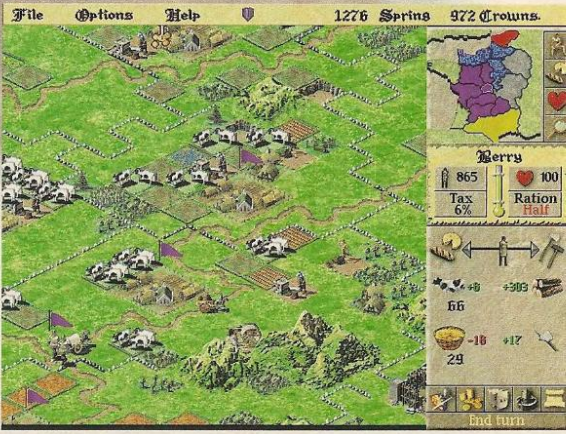
Nie w każdej prowincji możliwe. Żelazo służy do produkcji broni.

6. Wydobycie kamienia

Nie w każdej prowincji. Kamień jest podstawowym budulcem przy wznoszeniu zamku. Jeżeli nie stawiasz zamku, daruj sobie tę działalność.

7. Produkcja broni

W odróżnieniu od pierwszej części cyklu, w której w zasadzie nie korzystało się z tej opcji (najemnicy byli tani), w Lords of Realm 2 broń produkowana, a nie nabywana, jest podstawą wyposażenia armii. W prowincji możemy wytwarzać tylko jeden typ broni w ciągu tury. Mogą to być: maczugi (4 jednostki żelaza – 4 jednostki drewna), piki (3 ż – 6 d), łuki (0 ż – 13 d), kusze (10 ż – 6 d), miecze (10 ż – 3 d) i zbroje rycerskie (18 ż – 4 d). Liczba wyprodukowanej broni ściśle zależy od zasobów posiadanych surowców, np. mając 100 drewna i 100 żelaza możemy uzyskać 10 mieczy i 7 łuków; 25 maczug; 16 pik lub 10 maczug i 10 pik (zakła-



dając, że mamy więcej niż jedną prowincję, w której produkuje się broń).

8. Budowa zamku

Istnieje pięć typów zamków: Wooden Palisade (40 jednostek kamienia - 400 drewna), Motte and Bailey (80 k - 800 d), Norman Keep (1000 k - 200 d), Stone Castle (2000 k - 400 d) i Royal Castle (3000 k - 800 d). Oprócz surowców potrzebnych do ich wzniesienia, musimy dysponować sporą liczbą chłopów nie zajmujących się niczym innym, więc w późniejszych etapach gry budowa solidnego zamku jest utrudniona. Gdy wybudujemy zamek, automatycznie zostaje tam wysłany mały garnizon. Możesz w każdej chwili stworzyć z niego armię. Każdy zamek może też przyjąć określoną liczbę żołnierzy (np. do 600 w wypadku Royal Castle).

Podatki

Obok sprzedaży wyprodukowanych dóbr u wędrownych kupców, podatki to główny sposób zarabiania pieniędzy. Zasada jest prosta: im mniejsze podatki, tym bardziej zadowoleni są obywatele. Z wprowadzaniem podatków powinieneś w zasadzie czekać, aż szczęście ludności osiągnie bardzo wysoki poziom [znaczy się, komunizm wprowadzimy? - Alx]. Wtedy można zbierać podatek w wysokości co najmniej 5%. Jeżeli natomiast zdrowie ludności lokuje się na poziomie good, a racje żywnościowe są odpowiednie, możesz nawet zażądać 7% bez żadnych konsekwencji. Jeśli na terenie prowincji stoi zamek, to - w zależności od jego typu - znacznie wzrosną dochody pochodzące z podatków. Dlatego powinieneś zwracać szczególną uwagę na prowincje, w których znajdują się zamki. Jeśli się da, utrzymuj na wysokim poziomie szczęście oraz zdrowie ludności i nie powołuj armii. Wtedy będą wpływać wysokie sumy z podatków. Jeżeli wymaga tego kryzysowa sytuacja (widzisz, że wroga armia zmierza w Twoją stronę, a nie masz pieniędzy na powołanie własnej), nie wahaj się podwyższyć podatku do 20% i więcej. Oczywiście, poniesiesz konsekwencje (spadnie poziom uszczęśliwienia ludności), ale też dostaniesz potężny zastrzyk gotówki.

Szczęście ludności

Szczęście jest symbolizowane przez czerwone serduszko i oznaczone wartościami od 0 do 100. Kiedy ludność prowincji jest niezadowolona (0-20), musisz się liczyć z buntem. Bardzo długo będziesz obserwował migrację swoich poddanych do innych prowincji. Dopiero, kiedy szczęście osiągnie naprawdę wysokie wartości (80 i więcej), mieszkańcy innych krajów pojawią się w Twojej prowincji. To doskonały sposób na ściągnięcie siły roboczej czy przyszłych żołnierzy. Oczywiście najlepiej, aby migracja następowała na drodze wroga prowincja -własna prowincja, a nie własna prowincja-własna prowincja. Aby podnieść wskaźnik szczęścia ludności, wystarczy dać ludziom dobrze zjeść (normal: +1, double: +5, triple: +7), kupić im piwa [yeah! - Alx] (co kilkanaście beczek wskaźnik podskakuje o jeden punkt), dbać o ich zdrowie (good: +1, perfect: +2) i zachować umiar podatkowy (0% - 5%, od +5 do 0). Jeżeli podniesiesz podatki powyżej 19%, niezadowolenie ogarnie nie tylko mieszkańców tak doświadczanej prowincji, ale i wszystkich innych. W momencie powołania armii szczęście ludności gwałtownie spada.



Dyplomacja

Moim zdaniem pełni tu rolę bardziej kosmetyczną niż stanowi realną opcję rozgrywki. W niektórych grach można dzięki niej osiągnąć szczyty (Wojtek Setlak dzięki sztuce dyplomacji został panem Galaktyki w grze Master of Orion na poziomie impossible, co wydaje mi się osiągnięciem godnym umieszczenia w Księdze Guinnessa) - tu raczej nie przynosi realnych korzyści. Niby istnieją opcje pozwalające zaproponować jednemu z przeciwników sojusz (tylko kiedy nas lubi), a potem wspólny atak na innego wroga, ale nigdy nie udało mi się sprowokować wspólnego ataku. Inna sprawa, że zbytnio się nie wysilałem. Na pewno jednak nie zawadzi posłać od czasu do czasu kilka miłych słówek (a co to nas kosztuje?) czy nawet jakiś mały prezencik.

Zdarzenia losowe

Niestety, życie nie jest sielanką i mogą nas spotkać niemiłe zdarzenia losowe. Na początku każdej tury otrzymujemy komunikat o tym, co wydarzyło się na terenie danej prowincji (jeżeli w ogóle coś się wydarzyło). Najstraszniejsza jest plaga. Nie dość, że pochłania sporą liczbę ofiar, to w dodatku powoduje, iż zdrowie mieszkańców prowincji określane jest jako sick, zaś liczba zgonów przewyższa liczbę narodzin. Do fatalnych wydarzeń zaliczają się też pożary i powodzie, powodujące stratę pól uprawnych. Co gorsza, straconych w ten sposób pól nie można odzyskać. Czasami też zdarzy się zaraza wśród krów, plaga wilków lub szczurów. Aby jednak nie było tak smutno, autorzy wymyślili również miłe wydarzenia, z których najsympatyczniejsze to zwiększona liczba narodzin wśród mieszkańców [Dżek Piekara was here? - Alx] oraz cow bonanza, powodująca gwałtowny przyrost pogłowia krów.

Skład armii

Podstawą armii powinni być łucznicy. To oni wezmą na siebie główny ciężar walki. Bez nich trudno sobie wyobrazić zwycięstwo nie okupione zbyt dużymi stratami. Jednak łucznicy muszą mieć ochronę, gdyż są to oddziały bardzo mało odporne w walce „hand to hand". Najlepiej, aby chroniły ich oddziały pikinierów - piki są najtańszą ze skutecznych broni. Wprawdzie łatwa jest produkcja maczug, ale uzbrojona w nie piechota ma zbyt małą skuteczność. Nie zawadzi mieć w składzie armii oddziału kuszników. Są o wiele bardziej odporni od łuczników, zadają też większe obrażenia, ale strzelają z dużo krótszego dystansu. Oczywiście, dobrze też mieć w armii elitę, czyli rycerzy. To niesamowicie szybkie oddziały (potrafią przebyć całe pole bitwy dosłownie w mgnieniu oka), odporne i skuteczne.

Pole bitwy

- Za każdym razem, gdy znajdziesz się na polu bitwy, obserwuj zachowanie się przeciwnika. Zwykle ma zaprogramowane dwa sposoby postępowania. Z tego, jak ustawia wojska i dokąd je prowadzi, możesz wyciągnąć wnioski na temat takty-

Lords of the Realm 2

Dystrybucja: IPS Computer Group

ki, którą zastosujesz przystępując po raz drugi do bitwy (znam co prawda graczy, którzy nigdy nie korzystają z opcji „load", ale im rady nie są potrzebne).

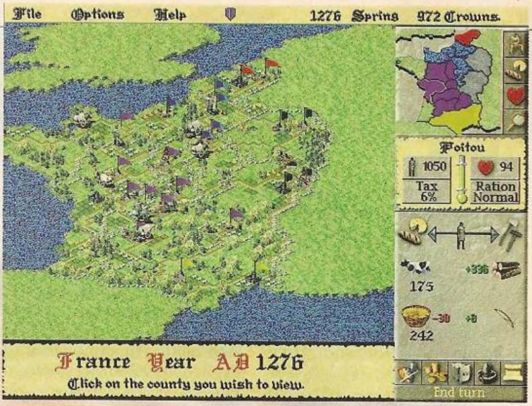
- Bardzo często komputer zostawia swoich łuczników czy kuszników, przesuwając inne oddziały (trwa to niezbyt długo, potem łucznicy doganiają resztę armii), wtedy możesz wysłać oddział, który ich zneutralizuje (najlepiej rycerzy, bo najszybsi).
- Wykorzystuj przewagę, jaką dają mosty czy wąskie przejścia między lasami. Zablokuj drogę pikinierami czy ciężką piechotą i podprowadź łuczników. Ale uwaga, gdy przeciwnik zorientuje się, że nie może przejść, posyła armię inną drogą. Musisz uważać, aby nie zaszedł Cię z boku.
- Kiedy komputer ma wyraźną



przewagę, zdecyduje się na przeprowadzenie frontalnego ataku. Zwykle dysponuje wtedy ogromną liczbą chłopstwa. Musisz wybrać dla swoich wojsk optymalną pozycję na polu walki. Jeżeli jest to przestrzeń otwarta (nie ma mostów czy wąskich, dających się bronić, przejść), zgrupuj wszystkich łuczników w rogu mapy i otocz ich pikinierami czy nawet chłopami, z braku lepszych wojsk. Teraz wróg, zanim dobierze się do łuczników, zostanie nieźle poszatkowany i jest nadzieja, iż przegra bitwę.
- Kiedy komputer prowadzi swoją armię do ataku, wyślij przeciw niej (ale już w zasięgu strzału własnych łuczników) jakiegoś kamikadze. Zanim zginie, zwiąże na chwilę siły wroga, co da łucznikom czas na oddanie kilku serii strzałów.



- Wrodzy łucznicy zazwyczaj kryją się za plecami piechoty. Ale często masz szansę wysłać na tyły wroga pikinierów czy inną piechotę i zneutralizować łuczników w momencie, kiedy przypuszczasz atak od frontu.
- Jednostki, niestety, nie w pełni słuchają się gracza. Wysłane w określone miejsce nie dojdą tam, jeżeli spotkają przeciwnika. Trudno też „oderwać" oddział właśnie walczący. Zdarza się również, iż żołnierze nie walczą, choć znajdują się blisko wroga! Poznasz to po tym, iż sylwetka wyobrażająca żołnierza nie macha bronią. Musisz wtedy wydać im indywidualne rozkazy.
- Kiedy starasz się zneutralizować wrogich łuczników czy kuszników, musisz sterować każdym pojedynczym żołnierzem i ustawić ich tak, aby jeden Twój oddział nie pozwalał strzelać dwóm lub trzem jednostkom wroga.



Zdobywanie zamku

Aby podbić prowincję, na terytorium której zbudowany jest zamek, musimy najpierw zniszczyć zamkowy garnizon. Pół biedy, jeżeli mamy do czynienia z Wooden Palisade lub Motte and Bailey. Prawdziwe kłopoty zaczynają się przy zdobywaniu Stone Castle. A oto kilka ogólnych rad.

1. Nie rozstrzygaj walki „automatycznie". Kiedyś wysłałem do ataku na zamek prawie tysiąc żołnierzy (garnizon miał powyżej trzystu) i według komputera przegrałem. Rozstrzygając bitwę samodzielnie, straciłem mniej niż 20% armii.
2. Przy zdobywaniu pierwszych trzech typów zamków możesz sobie pozwolić na „wymianę ciosów" z wrogimi łucznikami. Później to się już zupełnie nie opłaca.
3. Najbardziej użyteczną machiną oblężniczą jest taran. Podprowadź go pod bramę (klikając myszą na terenie za nią) – bardzo szybko sobie z nią poradzi.
4. Uważaj na kotły ze smołą (czy raczej, sądząc po skuteczności działania, „grecki ogień"). Twoi łucznicy mogą zniszczyć taki kocioł, choć trwa to bardzo długo.
5. Aby zakopać fosę, trzeba posłać gromadę żołnierzy (kliknięcie myszą na ziemi tuż przed wodą). Ponieważ znajdą się pod ostrzałem łuczników, powinni być w miarę odporni na ciosy. Ja posyłałem pikinierów.
6. Katapulty wydawały mi się zdecydowanie za mało efektywne i nie używałem ich.
7. Gdy chcesz zdobyć Stone Castle, Twoi przeciwnicy (najczęściej spora gromadka łuczników) zawsze pod koniec walki chronią się w wieżyczce na północnym zachodzie. Jak najszybciej wprowadź tam swoich żołnierzy i nie podejmuj wymiany ognia na odległość.

Uwagi na temat SI,

czyli Sztucznej Inteligencji, której Alex wróży schyłek i upadek w związku ze wzrostem popularności trybu gry w opcji multiplayer. Niestety, przykład Lords of the Realm zdaje się potwierdzać tę tezę. Inteligencja komputerowych przeciwników nie przyprawia nas o szybsze bicie serca i nie zmusza do tęgiego wysiłku umysłowego.

Zdarzają się sytuacje na-



prawdę ciekawe. Na przykład kiedyś zdobyłem prowincję „wyczyszczoną" z zapasów zboża i wszystkich krów. Zauważyłem wóz z zapasami i widzę, że Księżna wszystkie bogactwa

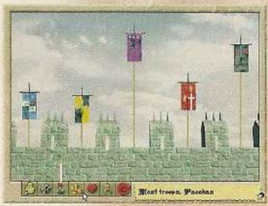
Wnioski

Lords of the Realm 2 jest jedną z najlepszych gier strategicznych, w jakie ostatnio grałem. Z pewnością będzie to dobra zabawa dla osób, które mają już dość pośpiechu koniecznego przy zabawie w Command&Conquer czy mozolnego przestawiania dziesiątek kartoników na heksagonalnych planszach.



prowincji właśnie wysyła do własnej stolicy! Mimo że wkurzył mnie fakt, iż szybko musiałem tej krainie pomóc (your people are starving, my lord), byłem zbudowany przemyślnością komputera, który zastosował taktykę „spalonej ziemi".

Niestety, częściej trafiają się przypadki świadczące nie najlepiej o inteligencji programu. W czasie bitwy komputer postępuje schematycznie i łatwo



przewidzieć jego następne ruchy. Zdarzają mu się potworne pomyłki, np. pozostawianie łuczników bez ochrony (i niewysłanie wojsk na pomoc, kiedy są wyrzynani!) czy zajmowanie złych ze strategicznego punktu widzenia pozycji. Kiedyś np. gromada chłopów ulokowała się za mostem, w widłach rzeki. Wysłałem trzy jednostki pikinierów, aby zablokowały przeprawę, po czym rozstrzelałem chłopów zza rzeki. Prawdziwą radość dawało patrzenie, jak ganiają od mostu do brzegu, po drodze masakrowani przez łuczników. Ale o programie nie świadczy to najlepiej – na całej mapie nie było miejsca gorszego do obrony niż to (inna sprawa, że gdyby komputer miał łuczników, mógłby mi zadać kolosalne straty broniąc mostu. Ale nie miał).

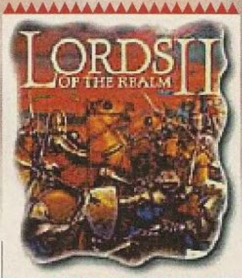
Komputerowi wrogowie wykazują również niezbyt dużą aktywność na ogólnej mapie strategicznej. Nieco ożywiają się od etapu kampanii francuskiej (w pewnym momencie musiałem już toczyć wojnę na trzech frontach). Dobrze o twórcach świadczy jednak fakt, iż nie poszli „na lep drobnych oszustw względem gracza"



(ładnie mi się napisało, co?). W związku z tym komputerowi gracze walczą również ze sobą. Pewnego razu miałem następującą sytuację: na granicach silnie bronionej neutralnej prowincji stały trzy armie. Na północy moja, na wschodzie Księżnej, na południu Rycerza. Przeczekałem turę – w czasie jej trwania Księżna pobiła Rycerza i zdobyła prowincję, tracąc dużą część armii. Później, prawie bez strat własnych, odbiłem prowincję i zlikwidowałem wojska Księżnej.

Lords of the Realm 2 jest jedną z najlepszych gier strategicznych, w jakie ostatnio grałem. Rażą pewne niedoróbki scenariusza (np. powtarzające się komunikaty tej samej treści od przeciwników, ta sama atmosfera niezależnie od scenerii kampanii), zwłaszcza takie, które dałoby się bez trudu wyeliminować. Zawodzi Sztuczna Inteligencja, a rozgrywka jest znacznie mniej dynamiczna niż np. w Heroes of Might&Magic 2 czy Blood&Magic (porównuję, bo grałem w nie równolegle). Z pewnością jednak będzie to dobra zabawa dla osób, które mają już dość pośpiechu koniecznego przy zabawie w Command&Conquer czy mozolnego przestawiania dziesiątek kartoników na heksagonalnych planszach.

Jacek Piekara



Impressions/Sierra 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 86%

Dźwięk: 88%

Ogółem: 81%



Nie wydawaj pieniędzy na byle błyskotki.

DIA

O ogromnym sukcesie Diablo świadczy fakt, że firma Blizzard już po dwóch tygodniach sprzedaży podjęła decyzję o przystąpieniu do prac nad częścią drugą. A podjęła ją głównie dlatego, że ok. 60 tys. osób skorzystało ze specjalnego internetowego połączenia pozwalającego na wspólną zabawę nieograniczonej liczby graczy (w czteroosobowych grupach).

Diablo to gra role-playing, w której bardzo ściśle przestrzegane są rolplejowe reguły. Plotki mówiące o tym, iż RPG będzie jedynie „kostiumem" dla zwykłej gry akcji okazały się, na szczęście, fałszywe. Nasz sukces w grze zależy bowiem nie tylko od sprawnego wymachiwania mieczem (czytaj: klikania myszą), ale również od odpowiedniego edukowania postaci, w miarę zdoby-



wania przez nią kolejnych poziomów doświadczenia. Nieodłącznym elementem role--playing powinien być spory zestaw czarów oraz magicznych i niemagicznych przedmiotów. W przypadku czarów twórcy poszli szlakiem „wytartym niczym zbocza Giewontu", nie wprowadzając niczego szczególnie ciekawego, ale przy wyposażaniu gry w przedmioty dali z siebie na-



prawdę sporo. Zastanawiam się, czy w Diablo istnieje coś takiego, jak spis dostępnych w grze przedmiotów, czy też są one losowo generowane przez sam program. Ich liczba jest naprawdę ogromna.

Historia

Trzej władcy Zła: Mefisto, Baal i Diablo zostali pokonani przez mniej ważne demony, Beliala i Azmodana. Detronizację Wielkiej Trójki wykorzystał archanioł Tyrael, organizując tajny związek magów o nazwie Horadrim. Magom udało się uwięzić Baala i Mefisto, ale poszukiwania Diablo trwały długo. Wreszcie magom z Horadrim udało się dopaść i Diablo. Zamknęli go w zaklętym Kamieniu Dusz i pogrzebali w podziemiach pod katedrą swego obrządku, tak aby zawsze mogli strzec uwięzionego demona. Niestety, potęga Horadrim powoli stawała się przeszłością, a klasztor popadał w ruinę. Wtedy to arcybiskupa Lazarusa – powiernika króla Leorica – zaczęły nękać dziwaczne sny i koszmary. Został zmuszony do zejścia do podziemi pod katedrą i uwolnienia Diablo. Rozpoczął się koszmar, który zrujnował życie mieszkańców Khanduras i zniszczył duszę ich króla, Leorica.

„Wszyscy wychwalają Diablo – Pana Terroru, który przetrwał czas Ciemnego Wygnania. Kiedy mój Pan i Mistrz obudził się z długiego snu, wyjawił mi sekrety, które zna tylko niewielu śmiertelnych. Mówił mi, iż Królestwa Niebios i Otchłanie Piekieł toczą odwieczną wojnę. Mój Pan nazwał bitwę o świat i wszystko, co na nim żyje, Wojną Grzechu".





Atmosfera

Diablo jest grą, która traktuje o walce z przerażającym i namacalnym Złem. To bardzo wyraźnie widać w scenografii. Dla osoby przyzwyczajonej do sielankowo-baśniowych scenerii ujrzenie komnaty, w której Butcher torturuje ludzi, musi być szokiem. Zakrwawio-

Diablo

Dystrybucja: CD Projekt





ne ściany i podłogi, zwłoki rozpięte na hakach i klamrach, ciała powbijane na pale, powyginane i poskręcane w przedśmiertnych męczarniach. To, co na początku gry jest jedynie ewenementem, pod koniec staje się regułą. Kiedy schodzimy do Piekła i lawirujemy między polami lawy, widzimy po prostu las pali z przyszpilonymi do nich ludźmi. Na zakrwawionych podłogach poniewierają się okaleczone, często bezgłowe, nagie ciała. Atmosferę gry podkreśla jeszcze muzyka – radzę się w nią wsłuchać, zwłaszcza na ostatnich etapach. Wyraźnie słyszymy jęki, westchnienia i szepty. Dodatkowe wrażenie wywierają rozmowy z napotkanymi ludźmi. Kiedy pijak Farnham opowiada o swej podróży do lochów, jego strach udziela się graczowi. Kiedy rycerz Lachdanan opowiada o walce z siłami Zła, wydaje nam się, że stoimy obok niego w Piekle. Głos odczytujący tajemne księgi jest czasem tak sugestywny, że aż ciarki przechodzą. Nie przypominam sobie gry role–playing, w której stworzono by tak sugestywnie okrutny i przerażający świat jak w Diablo.



BLO









Czary

Niestety, nie udało mi się sprawdzić działania części zaklęć czwartego poziomu. Z prostej przyczyny: niesłychanie trudno znaleźć księgi czarów z tego poziomu. Czasem, z rzadka, trafiają się pergaminy (jednorazowego użytku). Natomiast instrukcja raczy wspominać zaledwie o jakiejś jednej czwartej dostępnych zaklęć, co swoją drogą jest dziwne. Poza tym, podobno księgi niektórych czarów czwartego poziomu są dostępne tylko w opcji multiplayer. Opiszę więc kilka przydatnych zaklęć.

Charged Bold – to zaklęcie służyło mi bardzo, bardzo długo. Ponieważ przeczytałem o nim aż dziesięć ksiąg, więc działał z rzeczywiście piorunującą siłą. Ten czar wysyła „gwiazdki" energii rozprzestrzeniające się wokół. Nie warto go stosować przeciw jednemu wrogowi (chyba że jest tuż przy naszym bohaterze), ale przeciw ich zbitej gromadzie. Charged Bold może pełnić rolę antycznego, bardzo niecelnego karabinu maszynowego.

Wall of Fire – świetny czar do zablokowania wrogom przejścia. Mag może się cofać i zostawiać za sobą ściany ognia. Nie powinno dojść do niego wielu przeciwników. Przy rzucaniu tego zaklęcia trzeba uważać, gdyż ściana ognia wyrasta zawsze tam, gdzie zwrócona jest twarz maga.

Flame Wave – ulepszona wersja Ściany Ognia. Nie dość, że zadaje większe obrażenia, to jeszcze porusza się. Potrafi zmasakrować wroga. Doświadczony mag może np.

Plusy

1. Sugestywna scenografia, znakomity dźwięk.
2. Świetnie przygotowane bestiarium.
3. Ogromna liczba dostępnych przedmiotów.
4. Możliwość rozpoczęcia nowej gry ze „stara postacią", czyli taką, która zachowa wszystkie zdobyte przedmioty, punkty doświadczenia i wartości cech. To nowość w RPG.
5. Program za każdym razem losowo generuje: układ każdego poziomu podziemi, przedmioty, które znajdziemy i potwory, jakie w grze spotkamy.
6. Po raz pierwszy w role–playing potwory wykazują sporą inteligencję. Uciekają, rozbiegają się na różne strony, potrafią otwierać drzwi, gonią za bohaterem.
7. Doskonałe opracowanie techniczne. Gra, mimo działania w systemie Windows 95, jest bardzo szybka.
8. Możliwość grania w sieci i tworzenia czteroosobowych grup graczy współpracujących ze sobą lub zwalczających się.

Minusy

1. Gra jest zbyt krótka. Przy intensywnym graniu da się ją ukończyć w kilka dni (kierując jedną postacią). Miałem wrażenie, że po przygodach w podziemiach właściwa zabawa powinna się dopiero zacząć. To podstawowa wada – z tego powodu gra nie może, moim zdaniem, dostać oceny powyżej 90%.
2. Niewielka interakcja bohatera ze światem. Zbyt mało jest dialogów oraz zleceń wykonywanych na życzenie spotykanych osób.
3. Zagadki, tak typowe dla RPG, w Diablo w zasadzie nie istnieją. Najbardziej skomplikowane zadanie polega na odnalezieniu trzech kamieni i położeniu ich na piedestale, aby otworzyło się tajne przejście. Ale to, zapewne, celowy zabieg autorów Diablo, którzy chcieli, aby gra trafiła również w ręce naszych „młodszych braci w rozumie", czyli miłośników Dooma itp.
4. Poszczególne poziomy mają za mały obszar.

Bądź ostrożny przy korzystaniu z ołtarzy.

wpaść do komnaty, w której znajduje się grupa potworów i zalać je kilkoma falami ognia.

Golem – czar czwartego poziomu, ale beznadziejny. Powoduje pojawienie się golema, który broni maga. Silni wrogowie załatwiają go natychmiast. Co gorsza, w trakcie rzucania następnego zaklęcia pierwszy golem znika.

Guardian – wpisany zostaje do listy naszych czarów w Bone Chamber. Powoduje pojawienie się stwora wyrzucającego kule ognia.

Infravision – widzimy wszystkie (nawet ukryte za ścianami) potwory. Kapitalny czar „zwiadowczy".

Mana Shield – po rzuceniu tego czaru każdy zadawany przez wroga cios powoduje ubytek punktów many, a nie punktów życia. Dobra osłona przed silniejszymi wrogami. Zwłaszcza przydatna dla maga, bo u niego z punktami życia zwykle bywa kiepsko.

Flash – czar działa w obrębie okręgu o małej średnicy, którego środkiem jest mag. Użyteczny w momencie, kiedy zostaniesz nagle otoczony. Ale zamiast korzystać z niego, lepiej nie daj się otoczyć. Ulepszoną wersją tego czaru



jest „czwartopoziomowa" Nova.

PFasing – teleport na krótkim odcinku. Użyteczny, kiedy chcemy uciec. Ulepszoną wersją tego czaru jest „czwartopoziomowy" Teleport.

Rady

- Nie wydawaj pieniędzy na byle błyskotki. Przedmioty naprawdę przydatne kosztują niebagatelne sumy, więc lepiej oszczędzaj. Kiedyś miałem okazję kupić wdzianko, które do każdej cechy dodawało 11 punktów, czy czapeczkę zwiększającą o 70 liczbę punktów życia. Ale to są drogie przyjemności.
- Zatrzymuj przedmioty, które – jak sądzisz – mogą się przydać (chyba że ważne względy zmuszają Cię do pozbycia się ich). Aby nie zagracać sobie plecaka, połóż je np. koło miejsca, w którym zawsze pojawia się teleport. Nie znikną.
- Każdy magiczny przedmiot powinieneś zidentyfikować, zanim go sprzedasz. Jego cena może wzrosnąć kilkakrotnie.
- Przedmioty dostępne w sklepach są co pewien czas wymieniane. Najszybciej proces ten zachodzi u Adrii.

Łuczniczka



Co prawda w oryginale nazywana jest rogue, a w polskiej instrukcji – wędrowniczką, ale ja postanowiłem nazywać ją łuczniczką, ponieważ łuk jest jej ulubioną bronią. Ta piękna dziewczyna zdecydowała się odwiedzić lochy pod Katedrą i zejść do samego Piekła w poszukiwaniu Diablo. Jest szybka i zwinna oraz doskonale opanowała strzelanie z łuku. Kiedy na początku gry wybrałem łuczniczkę, wydawało mi się, iż z tą postacią będzie najwięcej kłopotu. Tymczasem, ku mojemu zaskoczeniu, okazało się, że to najlepsza z trzech postaci! Przede wszystkim, należy w niej rozwijać cechę zręczności, aby zwiększyć szanse trafienia oraz klasę zbroi (bowiem łuczniczka nie będzie mogła korzystać z tarczy, a przynajmniej nie wtedy, kiedy trzyma w rękach łuk), a następnie siły (mocniejszy cios). Nie możemy jednak zapominać o magii. Łuczniczka musi poznać przynajmniej dwa czary: Healing i Town Portal. Znajomość innych nie jest konieczna, ale czary takie jak Holy Bolt (by pokonać szkielet króla Leorica) czy Fire Wall przydadzą się każdemu. Technika walki łuczniczki powinna polegać głównie na tym, aby nie pozwolić przeciwnikowi podejść na odległość ciosu. Oczywiście, to tylko teoria – potworów jest zbyt dużo i są za silne, aby zawsze się to udało. Dlatego czasem przydają się czary. Postawienie przed sobą Ściany Ognia i ostrzeliwanie się spoza niej, to dobry sposób na większość monstrów. Łuczniczka powinna jednak wystrzegać się otwartych przestrzeni, na których może zostać zaatakowana ze wszystkich stron jednocześnie. Najlepsza dla niej pozycja to miejsce naprzeciw otwartych drzwi czy w rogu sali. Tam, mając pełną kontrolę, może zmasakrować całe hordy wrogów. Dobrze wyekwipowana łuczniczka jest w stanie wymieniać ciosy nie tylko ze szkieletowymi czy koziogłowymi łucznikami, ale nawet z gromadą sukubów lub magów. Oczywiście, powinna posiadać odpowiedni zapas mikstur leczących. Prawdziwe kłopoty rozpoczynają się dla łuczniczki w momencie walki z szybko poruszającym się i atakującym na odległość wrogiem, takim jak np. plujące jadem paskudztwa w Jaskiniach. Trafienie ich jest bardzo trudne, lepiej wtedy przyjąć walkę w zwarciu. Łuczniczka może mieć też problemy z hordami Blood Knights. Ale i na to jest sposób. Rycerze są od niej nieco wolniejsi, poza tym zdarza im się na chwilę zatrzymywać. Wycofując się, łuczniczka może co jakiś czas pruć z łuku. W ten sposób spokojnie da sobie radę nawet z kilkoma rycerzami jednocześnie.

Po osiągnięciu każdego następnego poziomu łuczniczka otrzymuje 1 punkt mana i 1 punkt życia, zawsze więc będzie jej brakować i jednego, i drugiego. Prowadzona przeze mnie dziewczyna dostała na szczęście specjalną czapeczkę, która dodawała 60 punktów życia, oraz miała kilka przedmiotów podwyższających zdolności magiczne, a więc pozwalających na dość swobodne rzucanie czarów. Znajomość zaawansowanej magii nie jest wprawdzie konieczna, ale ułatwia grę. Warto jednak zauważyć, iż magiczne przedmioty oddziałujące na żywotność i magię dodają łuczniczce 1,5 punktu many za 1 punkt magii i 1,5 punktu życia za 1 punkt żywotności. Łuczniczka ma też zdolność wykrywania i dezaktywowania pułapek.

Wymagania sprzętowe:

P75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95.

Wojownik



Ten osiłek o małym móżdżku postanowił zabawić się w bohatera i przy okazji uciułać trochę grosza. Jest mocny, odporny, niezbyt zręczny i ma małe szanse na poznanie zaawansowanej magii. Przede wszystkim powinniśmy rozwijać dwie jego cechy: żywotność i siłę. Tę pierwszą – ponieważ wojownik ma walczyć w zwarciu, a więc nie tylko będzie zadawać ciosy, ale i otrzymywać. Drugą – aby walka trwała jak najkrócej. Zabawę z Diablo zacząłem właśnie od postaci wojownika. Może dlatego później byłem tak zachwycony, gdy wybrałem łuczniczkę. Bowiem wojownik (choć ma potężny cios i może używać broni naprawdę skutecznej oraz nosić ciężkie pancerze) jest postacią dość kłopotliwą w prowadzeniu. Do każdego wroga musi podejść na odległość ciosu, za niektórymi nawet gonić. Dobrze poprowadzony wojownik potrafi jednak sam wejść w „gęstwę" bardzo groźnych przeciwników i wyjść z niej samotnie (niedbale otrząsając pył z naramienników). Największe kłopoty mogą mu sprawić Blood Knights, z którymi z pewnością nie może się zmierzyć w stosunku [khe, khe – Alx] jeden do czterech. Potworne problemy zaczynają się przy walce ze znikającymi magami. Biedny wojownik pędzi do takiego czarodzieja (obrywając przy okazji kilkoma kulami ognia) po to tylko, aby zobaczyć jak ten znika i pojawia się kilka kroków dalej... i znowu atakuje fireballem. Do tej walki trzeba mieć sporo cierpliwości.

Wojownik przy wchodzeniu na kolejny poziom doświadczenia otrzymuje dwa punkty życia. Powinien znać dwa czary: Healing i Town Portal (mój wojownik w walce z jednym z potworów musiał nawet użyć Ściany Ognia). Wojownik ma zdolność naprawiania przedmiotów, ale zostają one częściowo zniszczone.

DIABLO

Blizzard 1996

Role-playing

PC CD-ROM

Grafika: 81%

Dźwięk: 95%

Ogółem: 85%

Podsumowanie

Diablo to gra, która z pewnością rozbudziła apetyty graczy i jednocześnie podniosła poprzeczkę innym firmom. To nie prosta kalka z Beholderów czy innych gier rodem z SSI, a produkt oryginalny, dopracowany i przemyślany. Jak wszystko na tym niedoskonałym świecie – nie pozbawiony wad. Uważam jednak, że dla interesujących się role–playing jest to lektura obowiązkowa – daleko bardziej niż Daggerfall [noooo – Alx]. Z niepokojem czekam na część drugą, a postawiłbym dolary przeciw orzechom, iż Blizzard wyda do Diablo coś w rodzaju dodatkowych poziomów i przygód.



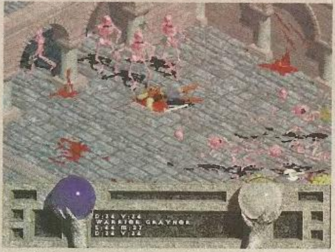


- Koniecznie odwiedzaj Wirta. Ma on czasami niezwykle użyteczne przedmioty. Zwykle bardzo drogie.
- Jeżeli chcesz, aby jakiś czar był szczególnie silny i pochłaniał mniejszą niż standardowa ilość mana, przeczytaj kilka ksiąg poświęconych mu.
- W walce wykorzystuj warunki terenowe. Drzwi, beczki, płoty, kraty, rzeki lawy – wszystko może Ci pomóc. Zauważ, że niektóre potwory nie potrafią otwierać drzwi. Wystarczy więc zamknąć się w pomieszczeniu i razić je przez kraty czy płot.
- Większość wrogich klanów ma swego przywódcę (różni się nieco wyglądem i jest trudniejszy do pokonania). Przy takim przywódcy zawsze znajdziesz jakiś magiczny przedmiot.
- Czasem na polu bitwy trudno znaleźć mały przedmiot przy zwłokach wroga. Zauważ, iż pierścienie przy upadku na ziemię wydają charakterystyczny, metaliczny brzdęk.
- Każdy potwór da się pokonać. Jednak mag może mieć kłopoty zanim zorientuje się, które czary działają na jakich wrogów.
- Bądź ostrożny przy korzystaniu z ołtarzy. Potrafią czasem trochę zamieszać w cechach postaci. Zwykle wychodzi to nam na dobre, ale strzeżone-go...
- Nie staraj się tworzyć bohatera doskonałego w każdej dziedzinie. Oczywiście, dzięki ogromnej liczbie magicznych przedmiotów da się w Diablo stworzyć postać silną i dobrze znającą magię, choć nie jest to łatwe. Lepiej jednak tworzyć bohaterów, specjalizujących się w jednej dziedzinie.

Jacek Piekara

rozwiązania

PS Elementy rozwiązania publikujemy na str. 53.



Mag

Ten słaby, zniedołężniały starzec dowiedział się, że pod Katedrą można znaleźć nieocenione skarby wiedzy w postaci magicznych ksiąg, pergaminów i przedmiotów. Jeśli natknie się na Diablo, to przy okazji zabije go. Mag rozpoczyna grę, mając spore uzdolnienia magiczne (dziwne byłoby, gdyby nie miał!), a poza tym jedynie dobre chęci.
Przede wszystkim powinien rozwijać magię, a także nabrać trochę siły, aby w przyszłości móc założyć chroniące go skutecznie pancerze. Nie marnowałbym punktów na szkolenie zręczności, ani rozwijanie żywotności. Lepiej kupić lub znaleźć magiczne przedmioty dodające punktów życia.
Prowadzenie tej postaci wiąże się z największymi kosztami. Bowiem mag walczyć będzie przede wszystkim za pomocą czarów, a mikstury odnawiające mana sporo kosztują. Na początku gry bywa to bardzo kłopotliwe. Dlatego radzę na pierwszych etapach wykorzystywać znalezione magiczne kije, np. wysyłające firebolty (chyba właśnie ich spotyka się najwięcej). Mag w zasadzie nie powinien dopuścić, aby potwór doszedł na odległość wyciągniętej ręki. Jest to dla niego zadanie o wiele łatwiejsze niż dla łuczniczki, bo dysponuje o wiele silniejszymi argumentami niż łuk. Szczegóły poznacie, gdy przeczytacie rozdział Czary. Podstawowym problemem maga jest fakt, iż część potworów jest odporna na określony rodzaj czarów. Jak więc walczyć z kilkunastoma wrogami, z których jedni są odporni na ogień, inni na błyskawice, a wszyscy pędzą prosto na nas? Od gracza, który prowadzi maga, wymagana będzie spora szybkość w podejmowaniu decyzji, bo jednocześnie będzie musiał (w skrajnych wypadkach): kierować postacią, rzucać i zmieniać czary, leczyć bohatera miksturami.
Zwykle jednak walka z magiem wygląda w ten sposób: 1. pędzi horda potworów; 2. mag cofa się i leniwie rzuca czar Flame Wave lub w najgorszym razie Wall of Fire; 3. pędzi grupa potworów; 4. znudzony mag powtarza zaklęcie i pogryzając pestki idzie sprawdzić, czy przy potworach nie znajdzie czegoś cennego.
Mag za uzyskanie kolejnego poziomu doświadczenia dostaje dwa punkty mana. Powinien znać koniecznie czary: Charged Bolt, Wall of Fire, Flame Wave, Heal, Town Portal, Mana Shield. Ma zdolność przywracania siły magicznym różdżkom (ale proces ten w pewnym stopniu niszczy różdżki).



opisy GAMBLER

PHANTASMAGORIA 2

PUZZLE OF FLESH

Ciężki jest los gracza. Ten nieszczęśnik czeka miesiącami na swoją wymarzoną, od wieków zapowiadaną grę. A gdy wreszcie upragniony produkt wejdzie na rynek, może się okazać, że nie spełnia pokładanych w nim nadziei. Że gotowa gra, choć stosunkowo niezła, jest zbyt krótka, zbyt trywialna, oferuje zbyt mało zapierających dech scen. W takich chwilach człowiek traci wiarę w zdolności komputerowych twórców i w ogóle wszystkiego mu się odechciewa. Taki właśnie zawód spotkał mnie, gdy po kilku miesiącach „dorwałem się" do Phantasmagorii 2. Stali czytelnicy Gamblera pamiętają zapewne, z jakim entuzjazmem przyjąłem część pierwszą. Nic zatem dziwnego, że z ogromną niecierpliwością czekałem na drugi odcinek serii (przypominam, że tytułem Phantasmagoria została nazwana seria gier–horrorów, a Puzzle of Flesh pod względem fabularnym nie ma nic wspólnego z poprzedniczką). Grę skończyłem najszybciej jak mogłem i wtedy pojawiło się dręczące pytanie: „I co, to już wszystko?".



Curtis

Mogłoby się wydawać, że główny bohater gry jest zwykłym, biurowym pracownikiem firmy WynTech, zajmującej się produkcją środków farmakologicznych. Już z wejściówki dowiadujemy się jednak, że nasz Curtis nie jest całkiem normalny – niespełna rok przed momentem rozpoczęcia fabuły leczony był w szpitalu psychiatrycznym. Zwolniony po ostrej kuracji, powrócił na łono społeczeństwa i przez jakiś czas jego życie toczyło się normalnie. Jednak pewnego dnia coś się zmieniło. Curtisa zaczęły nękać dziwne wizje, słyszał różne głosy. Na domiar złego powróciły koszmarne wspomnienia z dzieciństwa (dręcząca go matka, która w końcu popełniła samobójstwo, zastrzelony ojciec). Jakby tego było mało, na spokojną dotąd firmę spadła seria okropnych morderstw. W miarę zagłębiania się w historię WynTechu i zakamarki swojej własnej osobowości Curtis odkrywa przerażające fakty. Coraz mniej pewny swoich zmysłów, musi stawić czoło siłom, których nie rozumie i na pokonanie których ma niewielkie szanse. Gracz, rzucony w sam środek tego wiru przemocy i szaleństwa, musi zrobić wszystko, by pomóc Curtisowi w doprowadzeniu jego życia do normy.



Ratunku, Windows!!!

Co prawda Phantasmagoria 2 pracuje zarówno pod DOS, jak i pod Windows 95, jednak ja miałem nieszczęście poznać wersję windowsową. Domyślacie się chybą, co to oznacza? Tak, tak, zacinające się animacje, jąkający się dźwięk, okresowe zawieszanie systemu – zawsze wtedy, gdy akurat od godziny nie nagrywałem stanu gry. Oj, bolało. Niestety, nie wiem, jak gra pracuje pod DOS, ale stawiam kratę piwa i pensję Alexa [:) – Alx], że dziesięć razy szybciej i bardziej płynnie. No nic, zajmijmy się teraz samą oprawą.

Podstawą gry są oczywiście sekwencje wideo, podobnie jak w części pierwszej, a muzyka ultraklimatyczna, ale z jakością jest zdecydowanie gorzej. Statyczne plansze są na szczęście lepsze, choć nieco sztywne. Zrezygnowano z renderingów



na rzecz skanowanych, fotorealistycznych wnętrz. To był chyba dobry ruch, bo o ile do barokowych wnętrz domu z części pierwszej renderingi pasowały znakomicie, o tyle do nowoczesnych laboratoriów chemicznych z części



Wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×.

szej. Niestety, w filmikach z Puzzle of Flesh zaląłgł się wszędobylski przeplot [został usunięty z prezentowanych w tekście grafik – Alx], wywołują więc mieszane uczucia. Wprawdzie kamera prowadzona jest bezbłędnie, gra aktorów jest w porządku

Podsumowanie

Trochę się zawiodłem. Myślałem, że Puzzle of Flesh będzie grą, która przerwie złą passę Sierry. Niestety, tak się nie stało. Sam nie wiem, czym mógłbym pocieszyć wszystkich, którzy podobnie jak ja poczują się zawiedzeni. Może wyjdzie Gabriel Knight 3... Może... Na koniec jeszcze jedna przestroga dla rodziców: TO NIE JEST GRA DLA DZIECI!





drugiej nadawałyby się znacznie gorzej.

Jak pisałem wcześniej, muzyka jest naprawdę dobra, dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Krzyki, ryki, co tylko sobie wymarzycie. Gadki aktorów można zrozumieć, choć czasem z pewnymi trudnościami. Podpisów, niestety, nie da się włączyć.

Obsługa

jest klasyczna dla gier tego typu. Uniwersalny kursor spełnia wszystkie funkcje, których zresztą jest tyle, co kot napłakał. Branie przedmiotów, rozmawianie, przemieszczanie się z pomieszczenia do pomieszczenia i to wszystko. Aha, można jeszcze łączyć ze sobą dwa przedmioty (wprawdzie rzadko się to przydaje, ale zawsze). Przedmiotów jest niewiele i raczej nie ma kłopotów z ich wykorzystaniem. Udoskonalono opcje powtarzania oglądanych w trakcie gry filmów. Wszystkie ważniejsze sceny można sobie obejrzeć jeszcze raz i w spokoju nacieszyć się, patrząc na

rozlew krwi.

Właśnie, jak już jestem przy krwi, to napiszę parę słów o klimacie Phantasmagorii 2. W pierwszej części napięcie było dość umiejętnie stopniowane. Czasami człowiek bał się, chociaż na ekranie tak naprawdę niczego nie było widać. Tutaj mamy sytuację odwrotną. Gdy łazimy po firmie, to nic stresującego się nie dzieje, za to gdy Curtis ma wizje, pokazywane są scenki mocno szokujące, wręcz na granicy dobrego smaku (a może nawet zza granicy?). Wyraźny dysonans między częściami „filmową" a „statyczną" powoduje, że gra sprawia wrażenie niespójnej, jakby producent w zwykły film obyczajowy nawpychał krwawych i brutalnych scen bez wcześniejszego przemyślenia. Sama fabuła jest mocno zagmatwana – nawet po skończeniu gry człowiek zastanawia się: kto, o co, po co i dlaczego? Fatalnie zrobione są też zakończenia – trwają kilka chwil, jakby w niewielu krótkich scenkach dało się rozwiązać, było nie było, zawiłą akcję.







Phantasmagoria 2

Dystrybucja: IPS Computer Group





No cóż...

Nie powiem, że Puzzle of Flesh to gra całkiem nieudana, bo tak nie jest. Jeśli ktoś nie grał w Phantasmagorię czy w Gabriela Knighta 2, PoF może mu się wydać całkiem zajmująca i zrobić na nim wrażenie. Również gracze poszukujący silnych wrażeń mogą ją uznać za interesującą, choć i tu czeka ich małe rozczarowanie – najbardziej brutalny jest filmik na początku 2 kompaktu, potem w zasadzie nic tak strasznego już nie ma.

Frogger

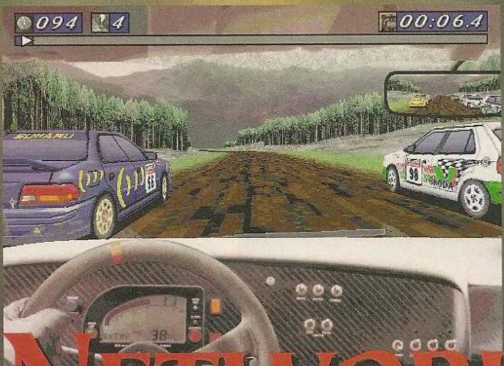
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 55.

PHANTASMAGORIA
Puzzle of Flesh

Sierra 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 74%
Dźwięk: 76%
Ogółem: 71%

Network Q RAC Rally Championship

Każdy z nas marzy o tym, aby zasiąść za kierownicą rajdowego samochodu i stać się Krzysztofem Hołowczycem. Niewielu jednak jest dane ścigać się naprawdę...



Dla tych, którzy nie mają szans na karierę kierowcy rajdowego przeznaczona jest gra Rally Championship. Trzeba przyznać, że programiści z nie znanej na rynku symulatorów firmy Magnetic Fields odwalili kawał dobrej roboty. Program ma wszystko, co powinien mieć hit – wysokiej jakości grafikę i dźwięk oraz to co najważniejsze – kolosalną grywalność. I nic dziwnego. Temat jest nam doskonale znany, a maszyny, jakie można prowadzić, są drogie sercu każdego kierowcy. Zaprawdę powiadam Wam, serce się raduje, gdy wchodzi się „dwie paki" w zakręt 90^0...

Przystąpmy więc do przeglądu cudownych pojazdów dostępnych w grze. Przed nami...

Grupa A

Klasa 8

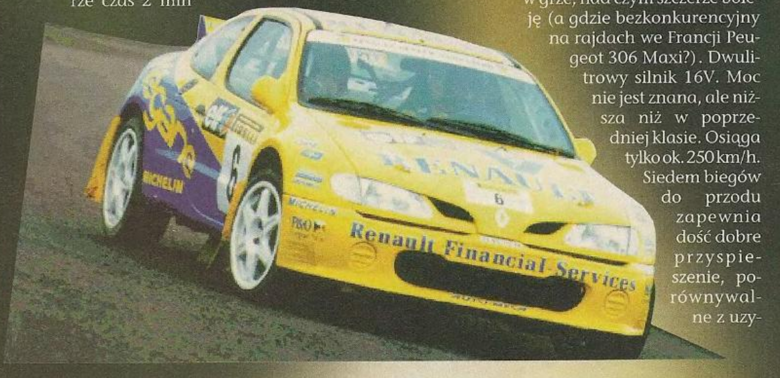
Subaru Impreza – jeden z najlepszych obecnie samochodów grupy A. Napęd na cztery koła; dwulitrowy, 16-zaworowy silnik z turbodoładowaniem, o mocy ponad 300 KM. Sześć biegów do przodu. Maksymalna prędkość, jaką osiąga na bardzo długiej prostej (poziomej), to ponad 275 km/h. Dla porównania podaję, że ja na pierwszym torze osiągam prędkość maksymalną ok. 267 km/h i średnią ponad 175 km/h. Mój najlepszy czas Imprezą na tym torze to 2 min 39,6 s.

Ford Escort Cosworth – taki sam jak samochód Krzysztofa Hołowczyca. Również dwa litry turbo 16v i również ponad 300 koni mocy. Ściśle odpowiada Subaru. Mój kumpel (cholerny wielbiciel Fordów) osiągnął na pierwszym torze czas 2 min 35 s. Chylę czoła przed Mistrzem, mój najlepszy czas to 2 min 38,1 s.

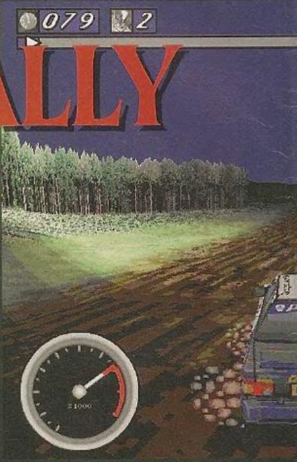
Oba samochody mają napęd 4WD i prowadzi się je odrobinę inaczej niż pozostałe – różnica minimalna, ale jest!

Klasa 7

Renault Megane Maxi – cóż można rzec: jedyny „francuz" w grze, nad czym szczerze boleję (a gdzie bezkonkurencyjny na rajdach we Francji Peugeot 306 Maxi?). Dwulitrowy silnik 16V. Moc nie jest znana, ale niższa niż w poprzedniej klasie. Osiąga tylko ok. 250 km/h. Siedem biegów do przodu zapewnia dość dobre przyspieszenie, porównywalne z uzyskiwanym przez Imprezę i Coswortha, ale „tylko" do 200 km/h. Dobry samochód, lepszy od Golfa (przynajmniej ja tak uważam).



Volkswagen Golf GTi 16V – wielu polskich fanów motoryzacji wielbiących niemieckie samochody będzie miało okazję prowadzić „podrasowaną" werję Golfa „trójki" z grupy A. Samochód w cywilnej wersji jest wszystkim doskonale znany, natomiast rajdowego w Polsce nie ma. Dwulitrowy, 16--zaworowy silnik, mimo mocy 220 KM, jest słabszy od jednostki napędowej Renault Megane. Golf gorzej przyspiesza, ma mniejszą prędkość maksymalną. Zresztą, w ogóle Volkswageny to g*.* samochody... dla LUDU...



Klasa 6

Skoda Felicia – jest „klasą" sama dla siebie. Powód oczywisty: to samochód z najsłabszym silnikiem w całej grze – 155 koni. Osiąga zaledwie nieco ponad 200 km/h. Jak na czymś takim można się ścigać? Już od startu wszystkie Cosworthy czy inne Golfy zostawiają Cię za sobą. Sześć biegów do przodu. To ma być rajdowy samochód? Z zaledwie półtoralitrowym silnikiem?!

Network Q RAC Rally Championship

Dystrybucja: LiComp



Grupa N

Klasa 4
Proton Wira – jedyny reprezentant grupy N w tej grze. Wbrew pozorom, jest na tyle szybki, że może konkurować z Subaru i Fordem, choć widać, że mocy ma dużo mniej, „zaledwie" 185 kW. Trzeba się do niego przyzwyczaić, bowiem kierownicę ma.... po prawej stronie. U siebie zaobserwowałem tendencję do ściągania samochodu na lewo – zmienia się całkowicie układ punktów odniesienia, określających położenie samochodu na drodze. Skoro występuje to nawet w grze, to co musi być w prawdziwym samochodzie? Nigdy nie jeździłem pojazdem z kierownicą po prawej, ale też zbytnio się do tego nie palę.





Proton ma pięciobiegową skrzynię biegów, która mi odpowiada najbardziej ze wszystkich (może się zbytnio przyzwyczaiłem do prawdziwego samochodu?).

W Protonie Wira możemy wprowadzać mniej zmian niż w pojazdach grupy A. Piszę o tym w części poświęconej realizmowi.

Wszystkie te pojazdy (od Megane w dół) mają przedni napęd, co powoduje, że prowadzi się je nieco inaczej niż dwa pierwsze. Najważniejsze, że przy skręcaniu, przy gazie „do deski", samochód nie za bardzo chce skręcać (typowy objaw) i jest przodem wynoszony ku zewnętrznej.



Realizm

w tej grze, wbrew pozorom, nie jest tylko symboliczny. Bardzo ważne jest ustawienie pojazdu. W tych z grupy A można zmieniać twardość i wysokość zawieszenia, przełożenia skrzyni biegów, szybkość reakcji na ruchy kierownicą, opony (na asfalt, żwir, błoto i śnieg) oraz siłę hamowania przód–tył. W



Protonie Wira z grupy N zmieniamy tylko twardość i wysokość zawieszenia, szybkość reakcji na ruchy kierownicą i opony.

Powiem więcej: samochód reaguje na ruchy kierownicą prawie „jak żywy". Przyspieszenie wgniata w fotel przed ekranem, brakuje tylko tego cudownego uczucia (wierzcie mi), gdy na zakręcie wciskany jesteś w boczny słupek.

Doskonale oddano charakterystykę samochodów z napędem na przednią oś oraz tych napędzanych na cztery koła. Te z napędem na obie osie szczególnie zachowują się na zakręcie – przód „wyciąga" je, podobnie jak ma to miejsce w samochodach napędzanych „na przód", a tył lekko zarzuca, pozwalając wejść w zakręt odrobinę szybciej niż normalnymi pojazdami.

Ustawienie samochodu ma kolosalne znaczenie. Szybkość skręcania kół to sprawa indywidualnych upodobań – im wolniej samochód skręca, tym wcześniej trzeba zacząć skręcać, również tym wolniej będzie prostował koła. Ma to znaczenie podczas gry na klawiszach – mając joya zostaw to na „default". Hamulce proponuję ustawić na stałe – 60% przód i 40% tył.

Natomiast najwięcej uwagi musisz poświęcić skrzyni biegów i zawieszeniu. Na asfalt trzeba je obniżyć i utwardzić niemal maksymalnie. Z kolei na żwirowo–błotnych trasach z rowami po bokach, „twardy" i obniżony samochód będzie się zachowywał w sposób niepr ze- ►►►

widywalny i skakał od jednego rowu do drugiego. Tu trzeba z kolei ustawić zawieszenie miękko i wysoko. Podobnie na śniegu, choć tu można nieco obniżyć samochód.

Na asflacie „miękki" samochód będzie się gorzej zachowywał na zakręcie i w poślizgu. Na błocie „twardy" będzie miał prawie zero przyczepności.

Dla każdej trasy oddzielnie ustawia się skrzynię biegów. Na przykład dla Subaru (6 biegów), na pierwszej trasie skróciłem o dwa stopnie jedynkę i dwójkę, o jeden stopień trójkę. Czwórkę pozostawiłem bez zmian. Wydłużyłem piątkę o jeden stopień i szóstkę o dwa. A ów szczęśliwy rekordzista (2 min 35 s) wszystkie biegi skrócił.

Bardzo ważne są opony (wiem, że prawię truizmy), ale trzeba je zmieniać na odpowiednie do warunków i nawierzchni trasy, po jakiej będzie się jechać. Wszystko jest OK, dopóki nie wybierzemy opcji odbycia całej serii rajdów – wtedy serwisy, w których można zmienić opony, znajdują się co dwa–trzy odcinki specjalne. I zaczyna się dramat, jeśli na jednym odcinku jedziemy po śniegu, a na drugim mamy trasę asfaltowo–kamienistą. Odpowiedź na pytanie, jakie opony wybrać, pozostawiam Wam...

W setupie można włączyć opcję możliwych uszkodzeń samochodu – wtedy każde wypadnięcie z trasy, dachowanie czy nawet wyskok „w kosmos" z podjazdu i gwałtowny upadek na drogę kończy się kolejnymi uszkodzeniami podzespołów samochodu: skrzyni biegów („wypadające" biegi), mechanizmu różnicowego, zawieszenia, silnika itp. A dysponujemy bardzo ograniczonym czasem na naprawy w punktach serwisowych. Ja mniej więcej od połowy „championshipu" jeździłem właściwie wrakiem Forda Escorta Coswortha... ale byłem w pierwszej dziesiątce. Po jednym rajdzie, kiedy uszkodziłem skrzynię (wypadała mi piątka), zapomniałem o tym i naprawiłem co innego: na wymianę skrzyni potrzeba dużo czasu. Na następnym odcinku zaczęła wypadać mi szóstka – to już dramat. Jeszcze jeden wyskok i na ekranie pojawił się komunikat „6th lost". Do mety jechałem dużo wolniej, zmagając się z wciąż wypadającą piątką. Oto właśnie realizm tej gry...





Jedyne odstępstwo od realizmu – po dachowaniu samochód zostaje ponownie ustawiony na drodze i ruszasz do dalszego wyścigu (czasami silnik nie chce od razu zapalić...). Ale bez tego nie dałoby się grać...





A i tak po dachowaniu nie masz szans na dobry czas.



Jazda

Inaczej się jeździ na asfalcie, inaczej na błocie (ale odkryłem, co?). Wygląda to tak.

W czasie jazdy pilot informuje Cię o rodzaju następnego zakrętu i jego kierunku. Rozróżniamy zakręty typu EASY, MEDIUM, HARD i ALL. Na asfalcie w zasadzie przed żadnym zakrętem nie trzeba hamować. Wystarczy odpowiednio wcześnie skręcić i pięknym bocznym poślizgiem przemknąć przodem tuż obok wewnętrznej krawędzi zakrętu i równolegle do osi prostej, zaczynającej się za zakrętem, wyjść z niego.



Na szutrach trzeba hamować przed zakrętami HARD i ALL (pomarańczowe i czerwone strzałki).

Na błocie, aby dobrze wejść i wyjść z zakrętu, należy pamiętać o wcześniejszym skręcaniu i braniu go standardowo bocznym poślizgiem – trzeba zmieścić się między krawędziami toru jazdy.

Na śniegu obowiązuje taka sama zasada co na błocie. Trzeba szczególnie uważać na wąskich odcinkach tras, gdzie po obu stronach znajdują się „ściany" drzew lub rowy. Wbicie się w „drzewa" lub skały powoduje dachowanie i stratę ok. 10 s. Przy rowach, gdy wpadniesz w rytm, będziesz jeździł zygzakiem po całej drodze, skacząc od jednego rowu do drugiego – w efekcie masz kiepski czas i wrak samochodu na mecie.

Oprawa

Grafika jest bardzo dobra. Rozdzielczość 640×480. Wszystko cieniowane i w pełni teksturowane. Na odpowiednio szybkim komputerze, oczywiście (Pentium 133 to zbyt mało). Zresztą, popatrzcie sobie na obrazki – zapewniam, że statyczne screeny oddają tylko maleńką część tego, co dzieje się na ekranie...

Dźwięk – wszystko zdigitalizowane na podstawie efektów uzyskanych z prawdziwych samochodów, więc rzeczywiste w 100%. Nie trzeba chyba komentować. Bardzo mocną stroną programu jest muzyka zapisana w formacie audio. Każdy tu znajdzie coś dla siebie. W intro i Menu – niezbyt mocne „techno" oraz kilka różnych, różnistych melodyjek do wyboru jako podkład do jazdy – od bluesa do techno.

Wiktor Kozłowski

Wymagania sprzętowe:

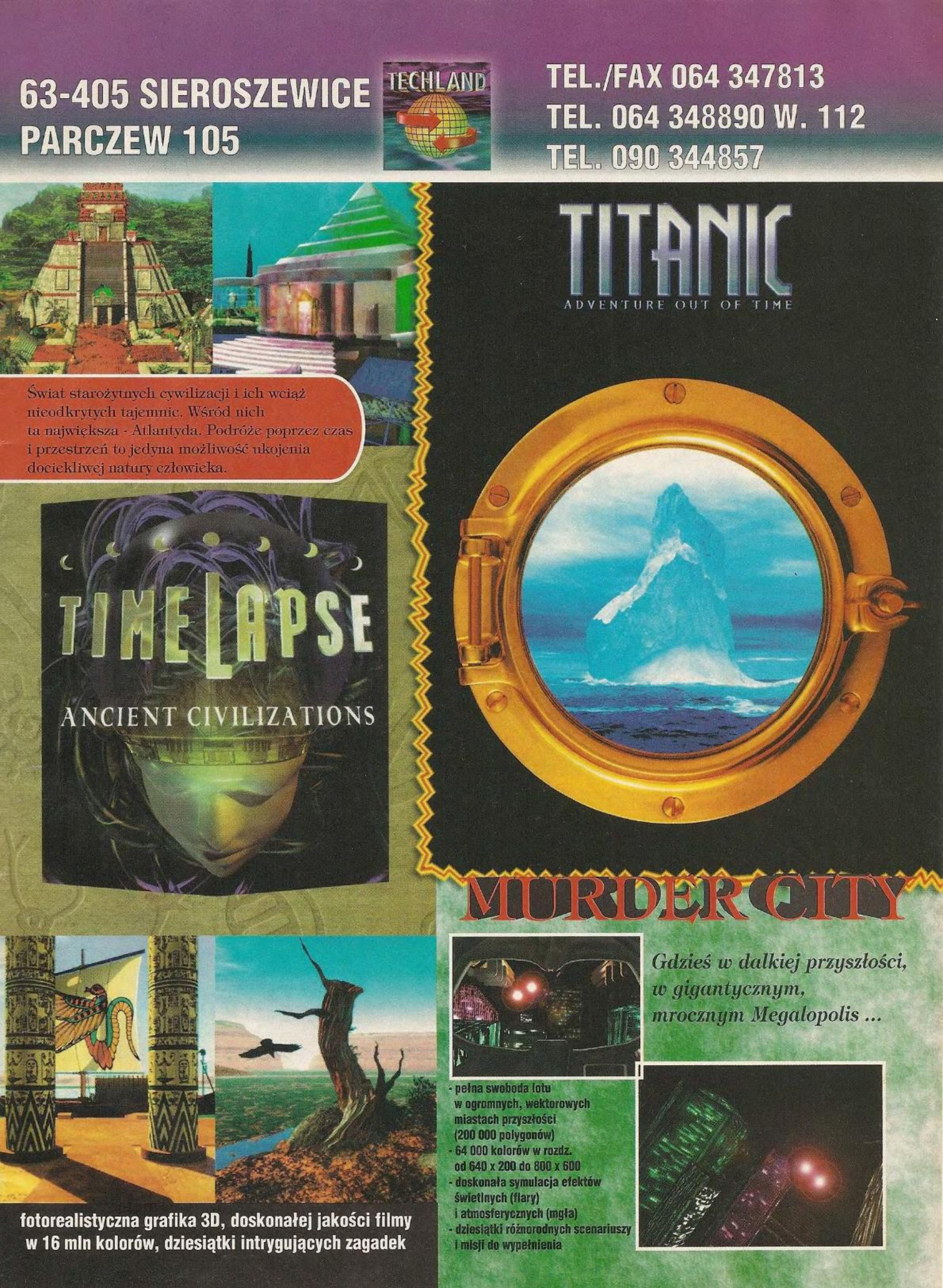
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.

Podsumowanie

Rally Championship jest grą zbliżoną do The Need For Speed, ale zostawia słynnego poprzednika o kilka długości za sobą. Lepszy pomysł, większa grywalność i realizm – akurat tyle, ile potrzeba, aby zadowolić takich maniaków jak ja i przy tym nie utrudniać dobrej zabawy. Niemałe wymagania sprzętowe też ograniczają trochę grono graczy, ale która z obecnych gier ma małe wymagania?
Najlepsza w tej chwili samochodówka na rynku. Mnie podoba się nawet bardziej od Grand Prix 2, gdyż opowiada o sporcie masowym, a nie tak elitarnym jak Formuła 1. Tutaj samochody są jak żywe, prawie takie, jakie znamy z naszych dróg i mamy do nich emocjonalny stosunek (ilu z nas zabiłoby przeciwnika w dyskusji co jest lepsze, np. Golf GTi czy Escort RS2000? Choć wiadomo, że najlepszy jest Peugeot 205 GTi 1.9! [Nieprawda! Najlepszy jest Mercedes 280i! – Alx]. (Zapomniałeś dodać, że jesteś młodszy od swojego pojazdu...). Polecam RAC Rally Championship szczerze każdemu graczowi z prawem jazdy i nie tylko...

Rally Championship

Magnetic Fields/Europress 1996
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 80%


63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105
TECHLAND
TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857
TITANIC
ADVENTURE OUT OF TIME
Świat starożytnych cywilizacji i ich wciąż nieodkrytych tajemnic. Wśród nich ta największa - Atlantyda. Podróże poprzez czas i przestrzeń to jedyna możliwość ukojenia dociekliwej natury człowieka.
TIMELAPSE
ANCIENT CIVILIZATIONS
MURDER CITY
Gdzieś w dalkiej przyszłości, w gigantycznym, mrocznym Megalopolis ...
- pełna swoboda lotu w ogromnych, wektorowych miastach przyszłości (200 000 polygonów)
- 64 000 kolorów w rozdz. od 640 x 200 do 800 x 600
- doskonała symulacja efektów świetlnych (flary) i atmosferycznych (mgła)
- dziesiątki różnorodnych scenariuszy i misji do wypełnienia
fotorealistyczna grafika 3D, doskonałej jakości filmy w 16 mln kolorów, dziesiątki intrygujących zagadek





Pierwsze spotkania trzeciego stopnia i pierwsze wątpliwości

CHRONOMASTER



Gdy w redakcji po raz pierwszy obejrzałem opakowanie Chronomastera, dowiedziałem się, że zdaniem producentów (a raczej speców od marketingu) gra ma powalającą z nóg grafikę, piękne, renderowane tła, płynną animację (wszystko w hi-res), bardzo dobry scenariusz, ciekawe i oryginalne zagadki oraz puzzle, intuicyjny interfejs, nieliniową akcję z wieloma wariantami rozwiązań, a na dodatek doskonałą oprawę dźwiękową (z zaznaczeniem, iż głosów użyczyli znakomici artyści). Pomyślałem wtedy, że jeżeli choć w części jest to prawdą, to mi na dłoni purpurowy kaktus wyrośnie i zakwitnie złocistym kwieciem. Z obawą obserwując dłoń i malutką purpurową kropeczkę, która się właśnie na niej pojawiła, szybko udałem się do domu i otworzyłem pudełko.

A w środku czekał na mnie

świat przyszłości. Niezwykle odległej przyszłości. A w tym świecie człowiek nie tylko tworzący coraz doskonalsze maszyny i urządzenia (w celu ułatwienia sobie egzystencji), ale i bezpośrednio tę rzeczywistość kreujący. Tak, ludzie nauczyli się konstruować wszechświaty! W swoim mistrzostwie posunęli się niesłychanie daleko. Wszechświaty były przeróżne; obowiązywały w nich odrębne prawa fizyki; intrygowała ogromna liczba rodzajów tubylczych cywilizacji. Kultura jednych opierała się na zaawansowanej technice, innych – na magii i zjawiskach paranormalnych. Czasem stanowiła wypadkową obu poprzednich modeli.

Człowiek mógł posiąść tak ogromną wiedzę dzięki nieśmiertelności – każdy mógł żyć, jak długo chciał. Doświadczenie i umiejętności, nabyte w tak długim czasie, czyniły z ludzi wszechstronnych specjalistów. Ale czas został okiełznany także w inny sposób. Technicy budujący wszechświaty „nabili czas w butelkę", zamknęli w opakowaniu tak, żeby można go było nosić ze sobą, a nawet kontrolować, dla których przedmiotów powinien upływać, a dla których nie. Rozwój techniki i nauki otworzył przed mieszkańcami wszechświata niezwykle szerokie możliwości ingerowania w sprawy innych istot.

Zdarzyło się, że ktoś wprawił kilka światów w stan stagnacji – czas się zatrzymał, wszystko stanęło w miejscu. Koda, twórca wszechświatów, zostaje zwerbowany do uratowania ich.

Interfejs

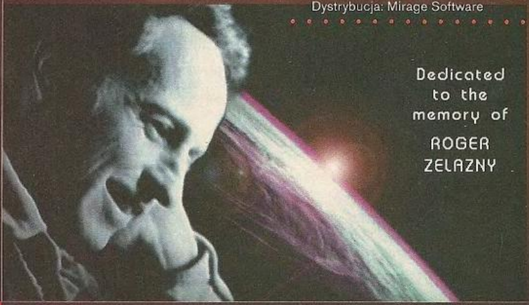
Grę rozpoczynamy wewnątrz naszego statku kosmicznego, Jester. Klikając myszą na krawędziach monitora, przechodzimy do dostępnych w jej kabinie urządzeń. („Jej", bo Jester to chyba ona.) [Nie „chyba", tylko na pewno i to komunikująca się z graczem pod postacią całkiem niezłej holograficznej laski – Frogger]. Po prawej stronie jest baza danych, po lewej sterownia. Aby gdzieś polecieć, trzeba wybrać cel i nacisnąć ikonkę przedstawiającą statek kosmiczny. Gdy już wylądujemy, obsługa gry wygląda następująco: typ wykonywanej akcji wybieramy w menu w górnej części monitora lub prawym przyciskiem myszy. Pokazywany jest tam katalog posiadanych przedmiotów. Ciekawą rzeczą jest przybornik umożliwiający korzystanie ze śrubokręta, młotka, łomu lub też innych podobnych rzeczy. W menu dostępne są butelki „z czasem", których używamy, gdy zależy nam, aby dla kogoś (lub czegoś) znajdującego się w stanie stagnacji czas ruszył z miejsca (np. jeśli potworowi, dla którego czas stoi, damy kawałek mięska, bez użycia wspomnianych butli nigdy nie doczekamy się chwili, w której je zje).

Mała kuleczka krążąca wokół głowy Kody (widoczna na screenach) to PDA, urządzenie umożliwiające komunikowanie się z Jester na odległość. Wywołujemy je, klikając na ikonce w menu. Ponadto możemy mu zlecić włamanie się do jakiegoś terminalu lub otworzenie sterowanych elektronicznie drzwi. Koda i spotykane osoby wypowiadają się na wiele tematów, czym ułatwiają rozwiązywanie zagadek. Aby uzyskać dodatkowe informacje o przedmiotach, trzeba je dokładnie obejrzeć lub ewentualnie skorzystać z bazy danych Jester. Reasumując, obsługę gry należy ocenić



Chronomaster

Dystrybucja: Mirage Software





Animacja jest do niczego!

Żenada?

Oprawa graficzna jest niczego sobie (może tylko twarze postaci wyświetlane na ekranie komunikatora Jester są

Wymagania:

486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.





odrobinę przedpotopowe, ale podobno taka była wizja guru Zelaznego). Schludne SVGA, renderek, milutkie tła, jednym słowem - klasyka. Byłoby wspaniale, gdyby nie animacje. Jak na grę, o której tak głośno, animacje są po pierwsze - nie z tej epoki, po drugie - troszkę przyciasne.

Już wyjaśniam, co mam na myśli. Intro do Chronomastera jest koszmarne. Statki kosmiczne wyglądają, jakby ktoś gifa przesuwał po ekranie (żadnej głębi, perspektywy, ostrości), gwiazdy - jak w wygaszaczu ekranu Norton Commander, a do tego intro „skacze" nawet na P100 (chylę czoła przed geniuszem programistów z US Gold). Dalej w grze pojawiają się całkiem ładne „silikonowe" animacje, ale co z tego, że ładne, jeśli za małe (dla niewtajemniczonych dodaję, że przymiotnik „silikonowe" pochodzi od nazwy niezwykle szybkich stacji graficznych Silicon Graphics, na których produkuje się większość animacji do dzisiejszych gier na PC). Niestety, producenci zadecydowali, żeby zwykłe animacje 320×200 wyświetlić w małym okienku wielkości 1/4 ekranu. Wystarczyłoby pokazać je na pełnym ekranie i w low-res, a efekt na pewno byłby znacznie lepszy. Ale nie, musi być hi-res i koniec!

Hollywood & Walt Disney

Ron Perlman (znany z „Beauty & the Beast"), Brent Spiner (Data ze „Star Trek"), Lolita Davidovich („Intersection") to aktorzy, którzy użyczyli swoich głosów postaciom z Chronomastera (odpowiednio dla: Koda, Milo i Jester). Dialogi są bardzo wyraźne i zrozumiałe. Jakość sampli i muzyki nie pozostawia nic do życzenia. Melodyjki dobrze oddają nastrój gry.

Brawa! Brawa! Brawa!

Trudno oceniać autora, które-





go książki uważane są za jedne z najlepszych na rynku s-f i fantasy. Na szczęście moje obawy co do fabuły okazały się bezpodstawne. Można śmiało stwierdzić, że scenariusz jest bardzo dobry, a dziadek Zelazny spisał się na medal. Akcja jest ciekawa (trudno przewidzieć, jak potoczą się losy, zupełnie jak w dobrej książce) i urozmaicona (6 światów do zbadania, na każdym z nich średnio cztery lokacje). Rozwiązania zagadek są zgodne z zasadami logiki, choć zadania nie należą do najprostszych. Przygód jest wiele, więc grać można długo. Rzeczona nieliniowość jest jak najbardziej prawdziwa i nie przesadzona. Chodzimy i robimy wszystko w absolutnie dowolnej kolejności. Jest też



wiele możliwości rozwiązania tego samego problemu.

A jednak się myliłem

Stała się rzecz niespotykana. Producenci prawie nie przesadzili, podając informacje o grze. Tła, scenariusz, interesujące zagadki, nieliniowość i dźwięk są naprawdę na wysokim poziomie. Nieistotne właściwie usterki ma interfejs. Tylko animacja jest, że użyję eufemizmu, do niczego.

Pisząc ostatnie zdanie zdałem sobie sprawę, że coś mi strasznie przeszkadza. Okazało się, że to obsypany kwieciem kaktus na mojej dłoni. Może nie tak purpurowy, jak być powinien, ale ostatecznie gra też nie okazała się bez wad.

Tymoteoo

PS Pierwsza część rozwiązania gry znalazła się w nr. 2/97 (Tete, str. 54), drugą publikujemy na str. 53.

jako dobrą i dość funkcjonalną. Jedyne niedociągnięcia: rozwinięte menu czasem zasłania wejścia do sąsiednich plansz (trzeba wtedy zwinąć menu, klikając na nim); źle rozwiązano problem podróżowania windą (Koda wysiada na każdym piętrze). Bohater blokuje się też czasem, gdy na planszy jest dużo przedmiotów (krzewy itp.)

Wnioski

Tła, scenariusz, interesujące zagadki, nieliniowość i dźwięk są naprawdę na wysokim poziomie. Nieistotne właściwie usterki ma interfejs. Tylko animacja jest do niczego. Chronomaster, poza wspomnianymi minusami, jest grą naprawdę wartą uwagi. Na pewno można ją zaliczyć do jednej z ciekawszych przygodówek dostępnych na rynku.

CHRONOMASTER

US Gold 1996

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 89%

Dźwięk: 93%

Ogółem: 91%

THE GENE MACHINE

Praca królewskiego agenta do zadań specjalnych to niełatwy kawałek chleba. Człowiek nieustannie siedzi na walizkach; musi się uganiać za wszelakiego rodzaju maniakami, zagrażającymi spokojowi Brytanii; narzeczona suszy mu głowę; zasług dla kraju nikt nie docenia, a po nocnych akcjach nawet ciocia z Ameryki i jej wybielacz nie potrafią doprać krawata. Taki Bond to może się przynajmniej bawić obłędnymi samochodami, superkomputerami czy strzelającym długopisem. Dawniej tajny agent musiał sobie radzić bez tego...

Dla wszystkich, którzy chcieliby poznać bliżej cienie i blaski pracy tajnego agenta królowej Victorii, którzy lubią spędzać godziny na świetnej zabawie z klasycznymi przygodówkami, cenią sobie dobry dowcip lub czują pociąg do surduta i tęsknią do czasów, gdy porządny obywatel mógł do woli wyżywać się na swoim służącym, młody zespół Divide By Zero stworzył wspaniałą okazję w postaci gry The Gene Machine.

O co tu chodzi?

Głównym bohaterem gry jest Piers Fanshawe, żyjący w XIX w. londyński dżentelmen, zaufany człowiek królowej, przewidziany do zadań wymagających zdecydowania, sprytu i dyskrecji. Poznajemy go w momencie, gdy wraz ze służącym, Mossopsem, wraca z Ameryki po wykonaniu niezwykle ważnej i tajnej misji. Taki początek wcale nie zapowiada porywającej akcji – wszak ze specjalnego zadania pozostała już tylko papierkowa robota, a zmęczeni bohaterowie mają w planach jedynie zasłużony odpoczynek. Jednak, gdy tylko Fanshawe przekracza próg domostwa, pojawia się niesamowity gość. Snuje fantastyczną opowieść o szalonym naukowcu - doktorze Dinseyu, opisuje piekielną maszynę, zdolną do brawurowych operacji genetycznych, rozpościera apokaliptyczną wizję ataku legionów odrażających hybryd zwierząt i ludzi.

Piers, w którego postać wciela się gracz, musi sprostać kolejnemu zadaniu, ważniejszemu i trudniejszemu niż wszystkie dotychczasowe, gdyż trzeba działać praktycznie na własną rękę. Tak rozpoczyna się właściwa akcja gry. Z Londynu przenosi się ona niebawem do najbardziej niesamowitych miejsc na kuli ziemskiej.

Wymagania sprzętowe:

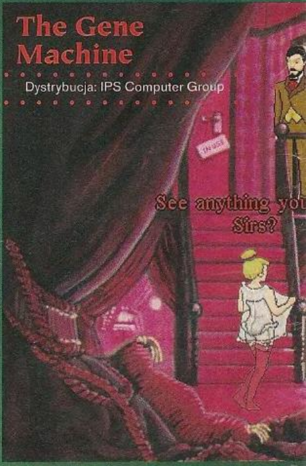
DX4/100, 4 MB RAM, CD-ROM 2×.

Co to właściwie jest?

The Gene Machine to typowa przygodówka. Składa się ze sporej liczby statycznych plansz, po których można się poruszać dość swobodnie. Można też opuścić daną planszę, jeśli w pobliżu dowolnego jej krańca znajdzie się miejsce, w którym pod kursorem pojawia się napis EXIT. Bohater przemieszcza się po świecie gry spacerując (przeważnie) lub jeżdżąc dorożką (na terenie Londynu – gdzie toczy się obszerna, początkowa część fabuły).

W trakcie gry znajduje wiele różnorakich przedmiotów. Bywa, że są one na tyle małe, że może któryś przeoczyć, lecz nie zdarza się to często. Gdy naciśniemy spację, w dolnej części ekranu wyświetlane są ikony wszystkich niesionych przedmiotów. Gdy klikniemy kursorem na którejś – pokazywane są ikony czynności, które na danym przedmiocie można wy-





The Gene Machine

Dystrybucja: IPS Computer Group

W grze zawarto sporo realiów z czasów wiktoriańskiej Anglii





konać. Jest ich sporo, lecz prostota symboli i jasne opisy wykluczają możliwość nieporozumień. Gdy dwukrotnie naciśniemy spację, wyświetlane są ikony menu gry – wśród nich m.in. zapisanie i odczytanie stanu gry oraz wyjście i powrót do gry.

Duży plus The Gene Machine stanowi fakt, że Pierce ma pod surdutem kieszeń z nieograniczoną pojemnością. Gracz nie musi się wobec tego zastanawiać, co w najbliższym czasie może mu się przydać, a co trzeba wyrzucić. Twórcy poszli jeszcze dalej – wziętego przedmiotu nie można się tak po prostu pozbyć. Znika dopiero w momencie właściwego wykorzystania lub w wyniku samorzutnego rozwoju akcji. Wiąże się z tym drugi „błogosławiony" zabieg autorów – gra nigdy nie posuwa się do przodu, jeśli przez to gracz miałby utknąć w sytuacji bez wyjścia (na przykład, gdy nie znajdzie jakiegoś przedmiotu). Poszczególne zabezpieczenia są tak kunsztownie zaplanowane, że nawet świadome ich odnalezienie nie zawsze jest rzeczą prostą. W grze nie można także doznać porażki. Nie ma szansy, że bohater zginie, a ostateczne zwycięstwo to tylko kwestia czasu – nawet jeśli osiągane jest drogą sprawdzania wszystkich możliwości. Pasjonaci gier przygodowych mogą więc sobie wyobrazić, jak błoga i beztroska jest zabawa w The Gene Machine.





Grafika, dźwięk i bajery

Każda plansza gry jest wykonana w podobny sposób – sympatyczne, pastelowe tło, na które naniesiono płaskie, jaskrawe i dość duże figurki postaci. Od czasu do czasu pojawiają się także elementy renderowane. Wyglądają bardzo ładnie, lecz w moim odczuciu nieprzyjemnie kontrastują z całą resztą oprawy graficznej i psują ogólny efekt. Postacie i przedmioty sprawiają wrażenie jakby wyciętych z kolorowego papieru – płaskie, usztywnione, o wyraźnych konturach. Twórcy zrezygnowali z efekciarstwa na rzecz przejrzystości planu – zazwyczaj nie ma wątpliwości, co bierze udział w grze, a co jest tylko dekoracją.

Animacji jest niewiele – ruch przedmiotu w trzech wymiarach lub zbliżenie twarzy rozmawiających bohaterów. W zasadzie nic szczególnego. W dodatku, zwykle w tym drugim przypadku serce wyrywało mi się z piersi i łkało o odrobinę więcej staranności. Gracz oczekujący wielu efektów specjalnych raczej się tą grą rozczaruje – nie na tym skupili się autorzy.



Nie najlepiej oceniam też stronę muzyczną TGM. W tle przez cały czas przewijają się trzy czy cztery tematy fortepianowo-organowe – równie dyskretne co monotonne. Autorzy nie skorzystali, niestety, z możliwości skojarzenia melodii z nastrojem konkretnych plansz. Sytuację nieco ratują dygitalizowane głosy ludzi i natury.



Wrażenie ogólne

Jeśli przykładnego, sztywnego jak kij od szczotki, angielskiego dżentelmena sprzed stu lat z okładem wplątać w przygodę toczącą się w scenerii dżungli tropikalnej, podziemnego świata, pokładu łodzi podwodnej czy koła polarnego, to otrzymamy opowieść z gatunku twórczości Juliusza Verne'a. Tak też musi się kojarzyć świat The Gene Machine. Tym bardziej że w grze można spotkać bezpośrednie nawiązania do niektórych tytułów wspomnianego pisarza. Mile zaskoczył mnie sposób, w jaki twórcom gry udało się wpleść zabawę w atmosferę Londynu minionej epoki. W grze zawarto sporo realiów z czasów wiktoriańskiej Anglii – obłuda i snobizm lordów, nędza niższych warstw. W bezbolesny dla gracza sposób przemycono tę krótką lekcję historii w dużej dawce dialogów, często bardzo dowcipnych, choć nierzadko przesadnie długaśnych (przy okazji – prawy klawisz myszy służy do przyspieszania przewijania tekstu).

Wspomniany już dowcip wart jest szczególnej uwagi. Bez względu na upodobania każdy może znaleźć w grze ulubiony



rodzaj humoru – od prostych gagów sytuacyjnych, w formie ekwilibrystycznego upadku na zadnią część ciała, poprzez nierzadko dość pikantne uwagi na temat obyczajowości, po ironiczną drwinę z panującej sytuacji społecznej. Mnie dodatkowo bawi fakt, że Piers niejednokrotnie chowa w wewnętrznej kieszeni surduta dziwne przedmioty, np.: filiżankę z herbatą, żywą mysz, kamerę czy łopatę. Do innych osobliwych pomysłów autorów zaliczyłbym scenę, w której bohater własnoręcznie wyciąga korek o powierzchni ok. metra kwadratowego, tkwiący w wannie na głębokości co najmniej czterech metrów (wymagany udźwig Piersa – cztery tony plus masa korka), ale chyba się czepiam.

Pomysł i scenariusz gry wydają mi się warte uwagi. Zachęcam do zabawienia się w londyńczyka starej daty – szczególnie graczy starszych, których nie zawsze już bawi strzelanie do zielonych ludzików.

R.K.

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 54.

Wnioski

Świat The Gene Machine kojarzy się z twórczością Juliusza Verne'a. Mile zaskoczył mnie sposób, w jaki twórcom gry udało się wpleść zabawę w atmosferę Londynu minionej epoki. Tę krótką lekcję historii przemycono w dużej dawce dialogów, często kapitalnie dowcipnych, choć nierzadko przesadnie długaśnych. Każdy może znaleźć w grze ulubiony rodzaj humoru. Pomysł i scenariusz gry wydają mi się warte uwagi. Zachęcam do zabawienia się w londyńczyka starej daty.

THE GENE MACHINE

Divide By Zero 1996

Przygodowa

PC CD-ROM

Grafika: 60%

Dźwięk: 40%

Ogółem: 77%


PODWÓJNE KŁOPOTY
Buda Tuckera
całkowicie po polsku
SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS BIS
42-200Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39